Edycja CD

INDEX 344389 ISSN 1428-8583

CENA 19,99 zł

AMIGA COMPUTER STUDIO

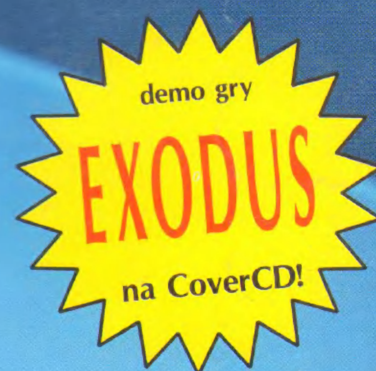
1 2001

Petro odchodzi!

Czytaj w dziale Centrala Donosi!

SID4Amiga

C64 wiecznie żywy!



GBE

Substytut GameBoya

Scalos

Konfiguracja „zastępcy" Workbencha

Dodaj szum

Tworzenie efektu szumu w ImageFX

PROGRAMY

- RenameMOD
- DBM2XM
- Noisome

ZAKUPY W SIECI

Aukcje



Pełna wersja Pixels 3D 3.6.4 (Mac) ▸ Łączenie warstw w Photoshopie: stwórz perfekcyjny kolaż

computer arts

edycja polska

Kreatywny Magazyn o Sztuce Komputerowej ▸ Mac & PC

ISSN 1507-6075 NR 12/00
INDEX 355704 CENA 19,99 zł

2xCD

Prezent dla czytelników

Na drugiej płycie najnowsza kolekcja zdjęć



Flash 5

Poznaj nowe możliwości i sposoby pracy we Flashu

CorelDRAW 10

Pierwszy rzut oka na najnowszy pakiet Corela

Sekrety 3D

Modelowanie za pomocą HyperNURBS

Purple

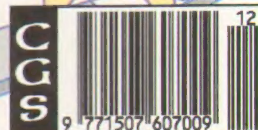
System nieliniowego montażu firmy FAST Multimedia

Wielkie drukarki

Test drukarek A3 do profesjonalnych zastosowań

Z pismem zawsze CD dual format PC/Mac





SZUKAJ W KIOSKACH!

Spis treści

Od Redakcji

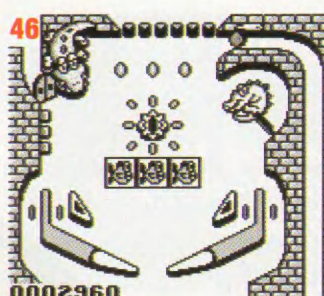
Jak Wam się podoba lansowana przez Amiga Inc. idea niezależnego od konkretnych procesorów systemu operacyjnego? Bo mi bardzo. Jeśli nam się poszczęści, otrzymamy stabilny i elastyczny system działający na silnym, ale dość tanim (bo opartym na popularnych podzespołach) sprzęcie. Większe firmy (skuszone np. możliwościami nowych Amig czy działającym pod ich ulubionymi Okienkami zestawem developerskim) będą zainteresowane wydawaniem dla nas swoich flagowych produktów, a jednocześnie będziemy mieli pod dostatkiem niekomercyjnego oprogramowania tworzonego przez zasilającą Aminet społeczność kreatywnych Amigowców. Znana z pecetów masowość i komercja połączy się z amigową zaradnością i niszowością, uwypuklając zalety obu światów i znosząc nawzajem swoje wady. To oczywiście idealna (moim zdaniem) wizja przyszłości – aby tak się stało, musi wypalić mnóstwo elementów. Pozostaje czekać, jak rozwinie się sytuacja...

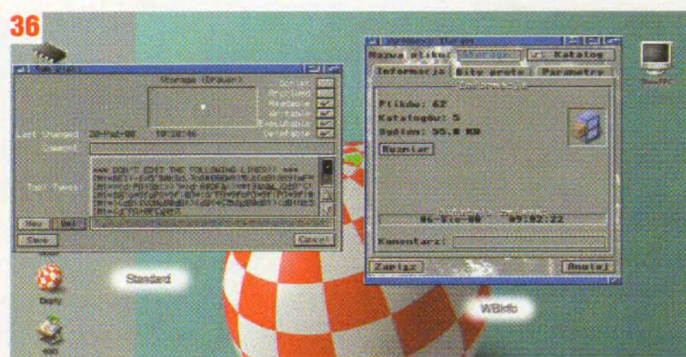
Rafał Belke

w numerze:









AMIGA COMPUTER STUDIO

http://www.cgs.com.pl

WYDAWCA
Computer Graphics Studio – wydawnictwo publishing house

NR INDEKSU
344389

ISSN
1428-8583

REDAKCJA
Rafał Belke
rbm@wa.onet.pl
(redaktor naczelny)

Adam Bartniczak
(z-ca red. nacz.)

Artur Frankowski

WSPÓŁPRACA
JazzCat/Pic Saint Loup
Grzegorz Kraszewski
Maciej Nowicki
Rork/Decree
Piotr Przybylak
Slayer/Appendix
Grzegorz Tarka
Wojciech Zatorski

DTP
Adam Bartniczak

DZIAŁ REKLAMY
Przemysław Gorący
pgoracy@cgs.com.pl

KOREKTA
Magdalena Kotulska

DRUK
Wydawnictwo PAW
Warszawa, Al. Jerozolimskie 232 A

KONTAKT Z REDAKCJĄ
Adres:
Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Telefon:
tel. (0-22) 815-42-20

GIFT®

EXPRESOWA **WYSYŁKA**
Poczta Polska
odbiór w ciągu 2 do 4 dni
Kurier **STOLICA**
odbiór w ciągu 24 godz.

INFORMACJE i ZAMÓWIENIA
☎ 0-81 887 59 57
☎ 0-81 887 59 47
☎ 0-602 63 50 51

8 LAT NA RYNKU AMIGI — SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ✉ WSZYSTKO DO AMIGI ✉

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ✉ RATY ✉ SERWIS ✉ GIFT ul.MOŚCICKIEGO 1 24-100 PUŁAWY

PŁYTY CD-ROM

AMIGA GAMES #1 cena: 30,-
Płyta zawiera 650MB gier dla każdej Amigi. Wszystkie gry w wersji playable. M.in.: Valhalla Trilogy, Wendetta, SlipStream, AlienBred 3d, The Killing Grounds, Breathless, Fears, Gloom, Nemac IV, Banshee, Syndicate, i inne.

AMIGA GAMES #2 cena: 30,-
Niemal wszystkie wersje gry DOOM i wiele nowych poziomów i edytorów do nich, gry Descent, Quake demo, pełna wersja gry Dune, i inne

AMIGA GAMES #3 cena: 30,-
Trapped-2 prv, FireWall, Foundation, Future Miner, JetPilot, Final Odyssey, Bos Car, Classic Racer, Diamond Caves 2, Command Strike, DeluxePacMan final, European Player Mananger, Fishing Fun, FlyingHigh, Five Dice i inne

AMIGA GAMES #4 cena: 30,-
Największa kolekcja gier 3d: Doom 2 - Hell on Earth, Doom 2 final - Evilution, Doom 2 - The Plutonia Experiment, Heretic, Hexen oraz dodatkowo filmy, kody, dodatki, bonus games. Wszystko tylko na A1200.

SYSTEM CD cena: 30,-
NA płycie Workbench w wersji 1.3, 2.0, 3.0. Dużo narzędzi typu Filemaster, Diskmanager, programy do obsługi dysku (DiskSalv, Reorg), zainstalowane MUI, GNU C/C++, zestawy ikon, commodities, i inne.

WB TOOLS cena: 30,-
tysiące małych, ale przydatnych programików do Workbench'a, łatki systemowe, ikony, sterowniki, biblioteki, antywirusy, fonty, datatypy, Magic WB, New Icons, podkłady na blat WB, oprogramowanie sieciowe, konwertery tekstu i wiele innych.

EMULATORY cena: 30,-
płyta zawiera prawie wszystkie dotępne emulatory innych komputerów na Amigę: C64, Atari XL, Atari ST, ZX Spectrum, oraz inne wraz z porcją oprogramowania do nich: gry, demka, użytki i inne (850MB plików do Commodore64).

MAC EMULATOR + cena: 30,-
nowy, kompletny emulator Mac'a SapeShifter 3.10, oraz oprogramowanie do niego - w sumie 650MB. Min. wymagania: A1200 i 4MB Fast Ram'u.

MAC SOFT cena: 30,-
wiele dobrych programów i gier z Mac'a: Eudora Light, FileMaker pro, Internet Exploler, Adobe Photoshop Trial, Quick Time, oraz gry: Civilization 2, Warcraft 2, Wolfenstein 3d, i inne.

OFFICE PRO cena: 30,-
programy do biura, internetu i dla programistów: edytory tekstu, programy giełdowe i biznesowe, fonty wektorowe do PageStreama, oprogramowanie do sieci lokalnych, kompilatory języków programowania: Pascal, C, Amos, AmigaE, Basic, Amiga ROM Kernel Reference Manual. Dokumentacje standardów itp.

SCENEXPLORER II cena: 35,-
najnowsze produkcje sceny amigowej: dema, moduły muz., rysunki, animacje, informacje i inne dodatki.

HD INSTALL cena: 70,-
płyta zawiera kompletny system (plus wiele dodatków) do zainstalowania bezpośrednio na twardy dysk (wystarczy przekopiować). Patrz oferta TWARDE DYSKI.

INTERNET PACK cena: 30,-
zbiór oprogramowania (Shareware i Freeware) do obsługi modemu i komunikacji z Internetem: Miami, AmiTcp, AmFtp, AmTerm, AmTelnet, NetInfo, Yam, Thor, Iris, AirMailpro, Microdot, Newsrog, Stargate, AWeb, Voyager... i inne.

PROMOCJA

PROMOCJA !!!

7 PŁYT ZA **150zł**

ZAMÓW 5 DOWOLNYCH PŁYT CD A 2 PŁYTY OTRZYMASZ GRATIS !!!
Promocja nie dotyczy HD INSTALL

FAXMODEMY

Dark 56.8 AMIFLASH™	299,-
Diablo 56.8 AMIFLASH™	329,-
Acorp 56.8 AMIFLASH™	325,-
Shadow 56.8	519,-
USR Sportster v90/x2	470,-

W komplecie z modemem:
- ✓ na życzenie bezpłatne imienne konto email.
- ✓ pakiet oprogramowania do internetu na płycie CD.
- ✓ szczegółowa instr. instalacji i konfiguracji internetu PL.

TWARDE DYSKI

Seagate 4.3GB UDMA66	399,-
Seagate 10.0GB UDMA66	445,-
Seagate 20.0GB UDMA66	499,-
WD Caviar 7.5GB UDMA66	355,-
WD Caviar 17.2GB UDMA66	355,-
HD KIT 1x3.5" z zasilaniem	20,-
IDE 2xHDD Adapter	15,-
IDE 4xHDD Adapter	39,-



Na życzenie bezpłatna instalacja pakietu oprogramowania: MagicWB, MUI, LocalePL, FontyPL i ponad 120MB nalepszego oprogramowania.

NAPĘDY CDROM

CD 24x BTC	159,-
CD 50x AOpen	199,-
CD 40x Philips	199,-
CD 48x Philips	219,-
CD 50x NEC	225,-



WERSJE ZEWNĘTRZNE - KOMPLET GCD

GCD 8x Mitsumi	169,-
GCD 40x Philips	269,-
NAGRYWARKI CDRW:	
CDRW 8/4/32 Philips	890,-
CDRW 8/8/32 Ricoh	970,-
KOMPLETY PRZEWODÓW:	
CDKIT 2.5" ad+taśma+zasilanie	40,-
CDKIT 3.5" ad+taśma+zasilanie	37,-
CDKIT plus z obudową zewn.	79,-

VIDEO

FG24+ digitizer	280,-
FG24+ PCMCIA	95,-
Arizona+ mikser	1956,-
Arizona RGB przewód	25,-
Arizona Program	99,-

CYFROWY MIKSER VIDEO Z OPCJĄ GENLOCKA



KOMPUTERY

A1200T Perfect v3.1



1099,-
Cena kompletu (bez monitora)

- ✓ Amiga 1200 w obudowie tower *PERFECTpro*. z zasilaczem 200W,
- ✓ stacja dysków FDD 1,76 MB.
- ✓ mysz 320 DPI Amiga,
- ✓ klawiatura ergonomiczna.
- ✓ Workbench v3.1, ROM v3.1.
- ✓ Gwarancja: 12 miesięcy.

KARTY TURBO

Apollo 1230/40	349,-
Apollo 1240/33	659,-
Apollo 1240/40	780,-
II SIMM do Apollo	32,-
Blizzard 1240/33	699,-
Blizzard 1240/40	842,-
Blizzard 1260/50	1530,-
SCSI Blizzard	280,-
PPC & BVISON	☎



- ✓ wszystkie karty oraz moduły SIMM i koprocesory są przetestowane. Zestawy KARTA+SIMM są testowane razem i konfigurowane - poza włożeniem do komputera nie wymagają żadnych dodatkowych czynności.
- ✓ do każdej karty **GRATIS** zestaw oprogramowania **TURBO-BOARD**: najnowsze biblioteki systemowe, patch'e, oprogramowanie testujące pamięć i cały system, oprogramowanie do obsługi pamięci wirtualnej.
- ✓ **możliwość upgrade'u kart na szybsze.** Zwracając swoją starą kartę turbo uzyskasz specjalną niższą cenę na nową kartę - szczegóły telefonicznie w dziale komisu.

PAMIĘCI SIMM

SIMM 8 MB 60ns	49,-
SIMM 16 MB 60ns	99,-
SIMM 32 MB 60ns	199,-
SIMM 64 MB 50ns	399,-

Przy zamawianiu samych modułów SIMM prosimy podać symbol karty do przetestowania.

KOPROCESORY

FPU 33 MHz PLCC	75,-
FPU 40 MHz PLCC	95,-
FPU 50 MHz PGA	125,-

OSCYLATORY

33, 40, 50 MHz	18,-
66, 80,100,120 MHz	28,-

STACJE DYSKÓW

FDD 1.76MB wew	130,-
FDD 1.76MB tower	130,-
FDD 880KB wew	89,-
FDD 880KB tower	89,-
Adapter 2xFDD tower	49,-

Stacja Dysków FDD 1.76 MB.
130,-
- ✓ Zapis i odczyt dyskietek 880KB (jak zwykła stacja Amigi) oraz dyskietek 1.76MB (podwójna gęstość).
- ✓ Odczyt dyskietek NDOS (gry niedosowe) również w nowych A1200 (produkcji Escom i Amiga Int).
- ✓ Łatwe przenoszenie danych pomiędzy Amigą i PC (obsługa formatów DD-720KB i HD-1.44MB).
- ✓ Zapis i odczyt dyskietek MAC.
- ✓ Automatycznie rozpoznawana przez system - nie wymaga instalacji żadnych sterowników.
- ✓ W wersji tower panel frontowy gratis.

OBUDOWY

TOP 200W KOMPLET	299,-
PERFECT 200W KOMPL.	399,-
klawiatura zewn.	39,-
Klawiatura ergo	79,-
kieszeń HDD	49,-
Zorro IV	499,-
Zorro IV Kit	10,-
Przewód IDE 3x3.5"	12,-
Adapter IDE 3.5"	15,-
Wentylator 8cm	18,-

Profesjonalne obudowy tower A1200



PROMOCJA !!! tylko 299,- za komplet !!!

W komplecie z obudową:
- ✓ adapter klawiatury PCKEY v2.1
- ✓ zasilacz 200W z adapterem zasilania.
- ✓ przewód i panel frontowy stacji dysków.
- ✓ sterownik LED, przewody, wkręty, itp
- ✓ Instrukcja montażu (PL).Gwarancja - 2 lata.

ADAPTERY

Adapter zewnętrznej klawiatury PC do Amigi 1200

PCKEY v2.0 CENA: **65,-**
- ✓ jedyny adapter poprawnie interpretujący jednoczesne wciśnięcie kilku klawiszy kursora - szczególnie ważne w grach typu Quake.
- ✓ nowość w wersji 2.0 - obsługa dodatkowych klawiszy specjalnych - Menu Key (przełącza aplikacje Workbench'a), Break (przerwanie), PageUp, Page Down, Home, End i inne.
- ✓ złącze RESET do podłączenia włącznika reset z panela frontowego.
- ✓ prosty montaż (bez lutownicy).

KOSZULKOWA PROMOCJA !!!

DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA o wartości powyżej 300zł. FIRMOWA KOSZULKA GRATIS!!!

WYBIERZ ROZMIAR KOSZULKI: L M
OFERTA AKTUALNA TYLKO DO KOŃCA ROKU

KOMIS

- ✓ Sprzęt używany do Amigi.
- ✓ Sprzedaż wysyłkowa.
- ✓ Wszystko w 100% sprawne.
- ✓ Udzielamy gwarancji !!!

KOMPUTERY	
Amiga 1200 v3.0	250,-
Amiga 1200 Tower	380,-
MONITORY	
Commodore M1084	190,-
Philips 8833 II S	220,-
Microvitek 1438s	340,-
DYSKI TWARDE	
120MB Maxtor	70,-
340MB Quantum	100,-
540MB Seagate	120,-
850MB WD Caviar	140,-
1,2 GB WD Caviar	150,-
1.6 GB WD Caviar	200,-
2.5 GB WD Caviar	240,-
3.2 GB Seagate	270,-
DYSKI TWARDE SCSI	
1.0 GB Quantum	100,-
1.2 GB Fujitsu/Seagate	140,-
NAPĘDY CDROM	
4x Mitsumi	80,-
8x Mitsumi,Sony,	90,-
24x BTC	120,-
24x Philips	130,-
32x LG	140,-
8x Sony/Teac SCSI	80,-
KARTY TURBO	
E1204+4MB	90,-
E1208 (0-8MB)	140,-
M-TEC 1230/28 MHz	210,-
M-TEC 1230/42 MHz	220,-
E1230/40 (0-8MB)	240,-
E1230/40 MK2	280,-
Blizzard 1230-IV	350,-
Apollo 1240/25 MHz	450,-
Apollo 1240/33 MHz	520,-
Apollo 1240/40 MHz	580,-
VIDEO	
digitizer FG24 plus	180,-
genlock Videogen.	900,-
mikser Arizona PIP	1200,-
OBUDOWY TOWER	
Infinitiv 200W kpl.	170,-
Top Tower 250W kpl	200,-
Perfect 250W kpl.	250,-
STACJE DYSKÓW	
stacja dysków A500	60,-
stacja dysków A1200	60,-
ZASILACZE	
zasilacz PC 200W	60,-
zasilacz Amiga 25W	35,-
I INNE	
klawiatura A1200	40,-
kontroler Fast ATA	180,-
Scandoubler A1200	180,-
Scandoubler zewn.	250,-

W OFERCIE PODANO CENY ORIENTACYJNE szczegółowych informacji udzielamy telefonicznie. Rezygnując z gwarancji otrzymasz rabat.

Przyjmujemy sprzęt do komisu również wysyłkowo. Infomacji o warunkach przyjęcia lub skupu udzielamy telefonicznie lub email'em.

ZAPRASZAMY 9.00-17.00

tel. 0-81 887 59 57
tel. 0-81 887 59 47
tel. 0-602 63 50 51
email: gift@poland.com

Sprzęt komputerowy w komisie jest dokładnie testowany przez GIFT-SERWIS i jego parametry odpowiadają specyfikacji dla sprzętu fabrycznie nowego. Kupując tutaj możesz być pewny, że sprzęt bedzie odpowiadał twoim wymaganiom. Zapraszamy.

WSZYSTKIE PODANE CENY ZAWIERAJĄ JUŻ VAT (22%). **ZADZWOŃ LUB NAPISZ PO AKTUALNY BEZPŁATNY KATALOG.**

Sprzedaż według aktualnej oferty handlowej. Na życzenie towar może być przesłany pocztą lub przez firmę kurierską - opłata przy odbiorze przesyłki. **PROWADZIMY SPRZEDAŻ RATALNĄ NA CAŁY KRAJ (RÓWNIEŻ WYSYŁKOWO)**. Wszystkie artykuły sprzedawane przez GIFT przechodzą odpowiednie testy na komputerach Amiga - gwarantujemy wysoką jakość. Na większość sprzętu i akcesorii **UDZIELAMY GWARANCJI OD 1 DO 3 LAT** (według karty gwarancyjnej). **OFERUJEMY TYLKO SPRZĘT FABRYCZNIE NOWY.** Sprzedaż sprzętu używanego prowadzi KOMIS. Serwis gwarancyjny i pogwarancyjny prowadzimy tylko w siedzibie firmy. ZAPRASZAMY ↲

Amiga OS 3.9

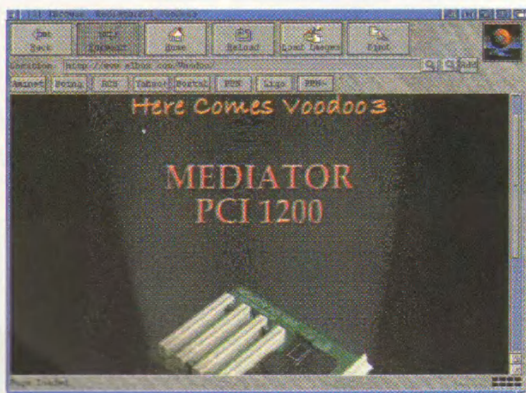
Amiga Inc. zamierza wypuścić kolejny upgrade systemu dla klasycznych Amig, tym razem z numerkiem 3.9. Napisania nakładki na system podjęła się niemiecka firma Haage & Partner (nic dziwnego). Nowy produkt ma kosztować około 40 dolarów amerykańskich i, jak twierdzi McEwen (szef Amiga Inc.), jest odpowiedzią firmy na głosy z amigowego światka. Ukazały się pierwsze informacje o możliwościach „nowego" OS: zaimplementowane „multimedialne" programy (player MP3, AVI, QT oraz całkiem nowy player CD), browser AWEB 3.4 SE, pakiet TCP/IP GENESIS, AmiDOCK (start bar), WarpOS 5.0, IomegaTools (obsługa nośników Zip i Jaz), nowy Shell (mocno konfigurowalny), automatyczne rozpoznawanie datatypes, zintegrowane rozpakowywaczki (lha, lzx, dms, zip), szybkie wyszukiwanie w plikach, zoptymalizowane pod PPC datatypes, sporo nowych narzędzi (ASLPrefs, nowy requester Info, nowy zegarek i cachowanie fontów). Wymagania OS 3.9 – AmigaOS 3.1 i Kickstart 3.1 (ROM).

www.amiga.com

Odejście Petro

Petro Tyschtschenko, wiceprezes Amigi i ostatnimi czasy jej sztandarowa postać, odchodzi z firmy (jego list zamieszczamy w dziale Centrala Donosi). W najmroczniejszych dla naszego komputera czasach Petro podtrzymywał pasję wśród amigowców. Zjeździł pół świata (a może i więcej), bywał na parties, wręczał nagrody, udzielał wywiadów, rozsyłał gadżety. Niektórym wydawało się to śmieszne, ale dzięki temu człowiekowi, który poświęcił Amidze mnóstwo czasu i energii, w kulminacyjnym momencie kryzysu społeczność amigowa miała poczucie, że coś się dzieje. Sytuacja się ustabilizowała i Petro może usunąć się w cień. W imieniu ACS dziękujemy!





Nowe wersje

Jacek Rzeuski kontynuuje prace nad ulepszaniem kodu starusieńkiego Directory Opusa. Nowa (4.15d) wersja pozbawiona jest kilku błędów, między innymi przy sortowaniu i otwieraniu nieistniejących katalogów.

NetInfo to programik, który łączy w sobie popularne narzędzia internetowe - tracerouter, ping, whois i finger. Posiada wygodne GUI (NetInfo korzysta z MUI). Do ściągnięcia jest wersja 2.8.

Nowy YAM – w wersji 2.2 – jest do ściągnięcia na stronie autora, który zaprzestał rozwijania tego znakomitego programu pocztowego. Jednocześnie kod YAMa został upubliczniony.

http://viper.pl/~opus/DOpus4beta.lzx
ftp://ftp.vapor.com/pub/netinfo/netinfo_28.lzx
http://www.yam.ch/

Muzykowanie w sieci

Dostępny jest odtwarzacz Real Audio dla Amigi. Można go ściągnąć ze strony WWW, gdzie znajdują się także opisy konfiguracji dla IBrowse i AWeb.

http://www.Thorty.online.de/realaudio.html

Zmiana nazwy

Crystal Software and Electronics przeszedł kolejną reorganizację. Od tej chwili wydawaniem softu na Amigę zajmie się wydzielona część firmy o nazwie Survivor Org.

Losy Digital Almanac III

Powstanie anglojęzycznej wersji tego programu astronomicznego zależy także od Was. Twórcy zbierają chętnych so zakupienia tej właśnie edycji. Jak na razie zgłosiło się około 20 chętnych. Jeżeli zależy Wam, aby powstał DA III po angielsku, zgłoście chęć jego nabycia (adres poniżej). Nie wiąże się to z żadnym przesyłaniem pieniędzy – to po prostu deklaracja (którą jednak należy traktować serio).

achimste@gmx.de
http://members.tripod.de/achimste/

Drivery do Mediatora

Twórca Mediatora, firma Elbox, będzie musiała wykazać się zdolnościami mediacyjnymi, aby ich sprzęt działał poprawnie z systemami obsługującymi karty graficzne. Twórcy systemu Picasso96 zaprotestowali przeciwko korzystaniu przez Elbox z drivera dla Voodoo 3. Jednocześnie autorzy P96 zapowiedzieli, że jeżeli nie dojdą do porozumienia z Elboxem, ich system nie będzie obsługiwał Mediatora. Byłoby to oczywistą szkodą i dla nich, i dla Elboxu, a największą – dla nas, Amigowców. Odpowiedź Elboxu była natychmiastowa – driver dla Voodoo 3 jest w 100% kompatybilny z systemem Picasso96, jednak firma pracuje nad stworzeniem sterowników dla innych systemów obsługujących karty graficzne. Nie wyklucza możliwości napisania całkiem nowego systemu, nowoczesnego i elastycznego.

Czekamy na rozwiązanie sporu. Być może prawdziwym mediatorem i rozjemcą będzie Hyperion Software, który pracuje nad napisaniem uniwersalnego sterownika - Warp3D – zgodnego zarówno z Picasso 96, jak i CyberGraphX.

http://www.vgr.com/mediator/
http://www.elbox.com/
http://www.picasso96.cogito.de/

O Amidze po polsku

Bardzo cieszy nas fakt, że wciąż są ludzie, którzy traktują Amigę jak najbardziej serio. Do nich należą wydawcy książek o amigowych programach oraz samym komputerze, łódzka firma X-Soft. Już w sprzedaży znajduje się podręcznik użytkownika Directory Opus Magellan (DOpus 5.xx oraz Magellan 2). Jest to 500 stron w segregatorze formatu A5. Już niedługo pojawi się podobna pozycja traktująca o procesorze tekstu WordWorth (w wersji 5, 6 i 7), a także książka o specjalizowanej bazie danych Kucharz. Dostępne będą również elektroniczne podręczniki do Workbencha, poradniki dla początkujących oraz Amiga od środka (status freeware). Firma X-Soft rozszerza również swoją działalność na polu tworzenia witryn WWW. Jednocześnie rozwija się jej serwis.

http://www.amiga.esh.pl
http://www.xsoft.w.pl

Lśniące programy

Amigowcy to społeczność kochająca upiększanie blatu i programów na nim otwieranych. Nie dziwi więc rozpoczęcie serii zawierających toolbary z GlowIcons dodatków dla popularnych programów. Na pierwszy ogień poszły: AWeb, Photogenics oraz IBrowse. Lśniące toolbary leżą i czekają na ściągnięcie na Aminecie.

http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/aminet/comm/www/photomi.lha
http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/aminet/comm/www/awebmi.lha
http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/aminet/comm/www/ibrowsemi.lha

Kilka usprawnień

Trogladite Software stworzyli kilka małych, niekiedy ściąganych z windowsów, ale pożytecznych programików. Pierwszy z nich, Setbuffers, pozwala na proste manipulowanie buforami przypisanymi do danego napędu. Lha/Lzx Bar to przyjemny progress indicator dla archiwizerów, który zastępuje swego tekstowego poprzednika. Wreszcie Sender pozwala (po kliknięciu prawym klawiszem mychy) przesłać program w żądane miejsce (na przykład na dysku).

http://www.trogsoft.org/

Rc5 Challenge

Oto czołówka turnieju dla „łamaczy szyfru":

1. AnandTech	500,265,153
2. Slashdot.org	494,865,744
3. Dutch Power Cows	420,043,753
4. Team EvangeLista (Macs Rule! :-)	361,890,366
5. Russian Team	343,542,701
6. HackZone Team — Combined power of Russia and exUSSR countries	326,588,442
7. Team Warped (OS/2)	282,100,973
8. The Amiga RC5 Team effort	264,139,882
9. Japan FreeBSD Users Group	215,692,954
10. Libertarians for Privacy (1-800-ELECT-US)	193,116,816

Centrala donosi



TAIFUN

Trwają prace nad programem Taifun dla Amiverse, AmigaOne i wszystkich komputerów zgodnych z Amigą.

Horb/Nordhornm, 1. września 2000 – firmy WK Artworks i KDH Datentechnik ogłosiły dzisiaj, że rozpoczęły prace nad programem Taifun dla systemów Amiverse, AmigaOne i wszystkich komputerów zgodnych z Amigą ("all Amigable Computers"). Taifun ma być następcą znakomitego programu Wildfire7\PPC. Nowy program jest tworzony przy użyciu Amiga Software Development Kit (SDK). Prace posuwają się szybko do przodu.

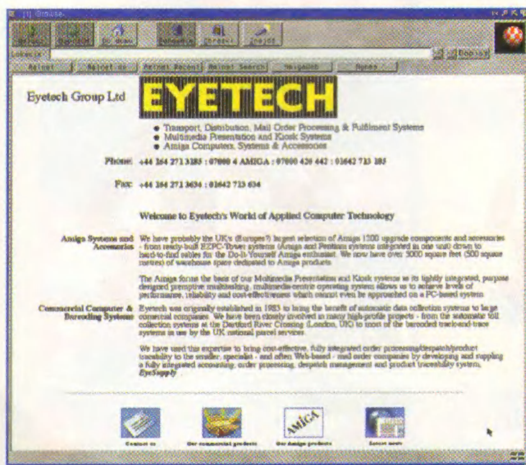
Andreas Kuessner z WK-Artworks i Guenter Horbach z KDH-Datentechnik wyrażają zadowolenie z możliwości nowego systemu operacyjnego Amigi w zakresie tworzenia aplikacji dla AmigaOne i innych komputerów zgodnych z Amigą.

„Taifun to fantastyczny przykład ducha innowacyjności obecnego od zawsze w środowisku amigowców. Cieszymy się z możliwości wspierania rozwoju Taifuna oraz współpracy z Andreasem i Gunterem. Kolejny raz przekonamy się o możliwościach niezrównanego systemu operacyjnego, kontrolującego prace aplikacji nie ustępujących innym", powiedział Randy Hughes, wiceprezydent ds. sprzedaży i aliansów strategicznych w Amiga Inc.

„Jesteśmy pewni, że Taifun stanie się jedną z najlepszych aplikacji dla AmigaOne. Inwestujemy w przyszłość Amigi i jesteśmy przekonani, że wiele innych firm podejmie się tworzenia nowych lub konwersji starych aplikacji z platformy Amiga Classic (klasyczna Amiga). Dla takich zastosowań rekomendujemy wszystkim developerom Amiga Software Development Kit oraz wsparcie ze strony Amiga Inc", powiedział Andreas Kuessner z WK Artworks.

„ROZWÓJ (SDK) JEST DYNAMICZNY – JESTEŚMY BARDZO ZASKOCZENI LICZBĄ APLIKACJI I DEVELOPERÓW UŻYWAJĄCYCH TEGO PRODUKTU DO TWORZENIA ŚWIETNYCH RZECZY..."

BILL MCEWEN, AMIGA INC.



Taifun zostanie wydany wraz z pojawieniem się na rynku komputera AmigaOne. Więcej zdjęć (wersja alfa) można zobaczyć na stronie WK Artworks. Jako pierwszy pojawi się program w wersji nieco odchudzonej – „light". Przewidywane ceny to 199 marek niemieckich, 100 Euro i 99 dolarów. Później pojawi się wersja „professional". Na razie nie jest znana jej cena. Możliwy będzie upgrade z wersji „light" na „professional". Dystrybutorem programu będzie firma KDH Datentechnik. Więcej informacji można uzyskać na stronach producenta - www.wk-artworks.de; kontakt z Andreasem Kuessnerem – ak@wk-artworks.de; adresy dystrybutora – www.kdh-datentechnik.com, taifun@kdh-datentechnik.com.

EXECUTIVE UPDATE (10.10.2000)

Witam wszystkich.

Wiele czasu upłynęło od momentu, gdy ostatni raz mogłem się do Was wszystkich zwrócić.

Był to czas spędzony bardzo intensywnie, na naszym koncie pojawiło się kilka sporych sukcesów i kilka niepowodzeń. Nie przysnąłem bynajmniej, przeciwnie, ostatnio miałem bardzo mało czasu na sen. Dzieje się tak wiele, a czasu jest tak mało, że musiałem zająć się wieloma sprawami i nie byłem w stanie informować Was o wszystkim.

Na początku przepraszam moich przyjaciół z Włoch – nie mogłem uczestniczyć w imprezie. Było to dla mnie wielkie rozczarowanie, chciałem się spotkać z każdym z Was. Moja nieobecność nie wynikała z naszej plajty, czy też kłopotów finansowych, jak można było usłyszeć w niektórych plotkach.

Dwie firmy z Kalifornii, z którymi współpracuję, chciały się spotkać z nami w tym samym czasie. Współpraca z tymi producentami (OEMs) pozwoli nam pozyskać kilka milionów amigowców, rozmowy dają pomyślne rezultaty, posuwamy się szybko naprzód. Spotkania te są związane z problemami poruszanymi w punkcie 3 poniżej.

A teraz przejdźmy do konkretów:

1. SDK dla Amiga DE.

Rozwój jest dynamiczny – jesteśmy bardzo zaskoczeni liczbą aplikacji i developerów używających tego produktu do tworzenia świetnych rzeczy.

Następna wersja Software Development Kit pojawi się w ciągu kilku najbliższych tygodni. Oprócz wersji dla Linuxa jest teraz dostępna również wersja pod Windows. Możecie więc tworzyć dla nowej Amigi pod Linuxem lub Windows.

Nowa wersja będzie oferować multimedia (Mesa, SSEYO Koan Audio Engine, streaming), lepsze narzędzia developerskie, bogatsze Audio Video Engine (AVE) i lepsze osiągi.

2. Amiga OS 3.5 i inne.

Wciąż dokładnie przyglądamy się obecnej Amidze i sposobom jej dalszego rozwijania. Dyskutujemy o nowych szansach i niebawem poinformujemy Was o wynikach.

3. Amiga DE w biznesie.

Fantastycznie, ten obszar rozwija się niezwykle dynamicznie. To świetna wiadomość dla developerów. Aplikacje, nad którymi pracujecie, będą używane nie tylko przez członków rodziny amigowej, ale, dzięki transakcjom już zawartym lub będącym w trakcie ustalania, przez miliony nowych użytkowników.

Wielu z Was mogło zacząć spekulować wokół informacji podanych przez Meternet. Meternet ma wspaniały produkt, który zamierza udostępnić społeczności amigowej, ale to nie jest AmigaOne.

4. AmigaOne.

Wysłuchaliśmy wielu Waszych komentarzy, sugestii, pomysłów biznesowych i technicznych. Szczególne zasługi ma tu Dean Brown, który obecnie jest tu, w Snoqualmie, razem z naszym zespołem.

Dzięki tym wskazówkom rozpoczęliśmy rozmowy na temat nowego produktu. Większość szczegółów jest już ustalona, mam nadzieję, że zdążę Was o wszystkim poinformować w połowie października. Jestem przekonany, że wiadomość, którą Wam wtedy przekażę, bardzo Was ucieszy.

5. Dealerzy, dystrybutorzy, nasi przyjaciele z prasy:

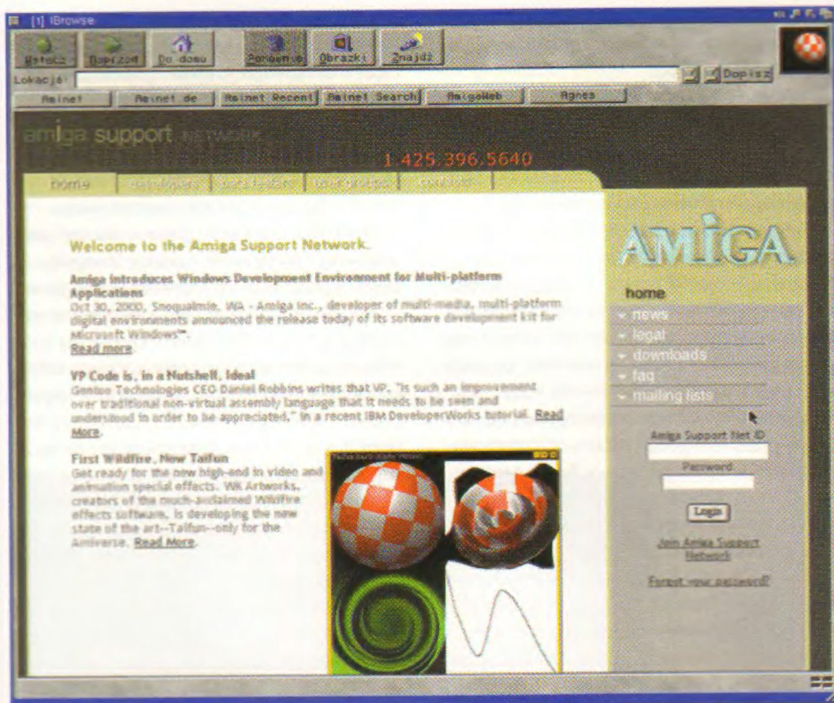
Informacje dla Was były zbyt skąpe i pojawiały się nieregularnie. Aby zapewnić Wam lepszy dostęp do informacji Amiga uruchomi dwie listy. Zajrzyjcie pod adres http://www.amigadev.net/index.php?sid=&subpage=home&function=showmaillists lub www.amigadev.com i wybierzcie „mailing lists" z prawej strony ekranu. Wybierzcie „press" lub „dealer" i wpiszcie swoje dane. Co tydzień będziemy wysyłać specjalne komunikaty, by lepiej wspierać prasę i dealerów.

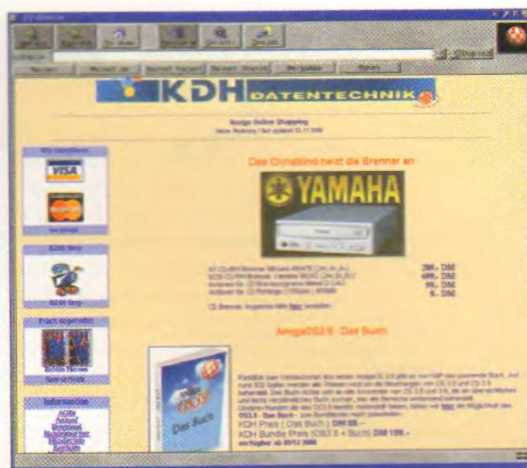
Wiem, że wielu po przeczytaniu tego listu powie, że nie dzieje się w zasadzie nic nowego. Będą bardzo się mylić. Spotykamy się bezpośrednio z szefami kilku największych firm komputerowych i elektronicznych (branża consumer electronics) na świecie, którzy nie tylko widzą wielką wartość w tym, co im oferujemy, ale i w Was – społeczności amigowej.

Mamy jeszcze sporo do zrobienia, ale posuwamy się szybko naprzód i wiem, że będziecie dumni z Amigi, gdy zrealizujemy kolejne plany.

Najtrudniejszym zadaniem dla Amigi jest teraz skoncentrowanie się na naszych silnych punktach i niepopełnianie błędów tych, którzy szli przed nami.

Szanse Amigi są olbrzymie, czasami wręcz





przytłaczające. Pojawia się wiele sprzecznych informacji, a mnie nie udaje się rozmawiać z Wami zawsze tak, jakbym chciał. Z każdym dniem zbliżamy się do naszego celu i każdy z Was ma znaczący udział w sukcesie rodziny Amigi.

Bill McEwen i zespół Amigi

AMIGAONE

21 października 2000, Melbourne, Australia – z olbrzymią przyjemnością ogłaszamy pierwszą nową Amigę od 6 lat. AmigaOne, nasz pierwszy produkt, jest przeznaczony na rynek komputerów desktop i stacji roboczych (workstation). Kolejne produkty będą skierowane na rynek PDA (Personal Digital Assistant) i wzwyż. Wszystkie produkty będą działać pod jednym systemem operacyjnym - rewolucyjnym Amiga Digital Environment (DE). Zakończyliśmy prace nad specyfikacją AmigaOne trzy miesiące temu i ochrzciliśmy ją „zico". Jest to tylko specyfikacja, a nie produkt, Amiga jest bowiem firmą tworzącą oprogramowanie, a nie producentem sprzętu. Zdolność Amiga DE do bycia dla siebie środowiskiem na wielu rodzajach sprzętu i systemach operacyjnych uwalnia nas z przywiązania do danego sprzętu i daje naszym partnerom i klientom swobodę wyboru sprzętu według ich potrzeb i gustów.

Oto specyfikacje zico:

- jeden procesor współpracujący z AmigaDE (PPC, x86, Arm, SH4, MIPS)
- RAM 64 MB+
- karta graficzna Matrox następnej generacji
- karta muzyczna oparta na kości EMU10K1
- dysk twardy 10 GB+
- CD/DVD
- USB 1.0
- łącze Firewire
- karta Ethernet 10/100 Mbps
- modem 56k
- wolne sloty PCI dla kart rozszerzeń.

Po zakończeniu fazy tworzenia specyfikacji AmigaOne skontaktowaliśmy się z kilkoma poważnymi producentami sprzętu komputerowego w celu wybrania partnerów zainteresowanych tworzeniem produktów AmigaOne.

AmigaOne wymaga ścisłej współpracy Amigi i naszych partnerów sprzętowych, działania środowiska AmigaDE na danym sprzęcie i certyfikacji ostatecznego produktu. Tylko taki produkt może być nazwany AmigaOne.

Ciągle prowadzimy negocjacje z kilkoma firmami, możemy jednak już poinformować o naszym pierwszym partnerze i jego pierwszej grupie produktów AmigaOne.

Eyetech Group Ltd, Stokesley, U.K. ma już wypracowaną doskonała reputację wśród społeczności amigowej. Zrobili wiele, by utrzymać klasyczną Amigę przy życiu w ciągu ostatnich pięciu lat i jesteśmy przekonani, że to doświadczenie będzie bezcenne podczas tworzenia pierwszych nowych Amig i przejścia z linii classic na zupełnie nową.

Bill McEwen, prezes Amiga Inc., skomentował: „Umowa ta wzmacnia i rozszerza zakres naszego porozumienia z firmą Eyetech, ogłoszonego w kwietniu br. Nasze doświadczenia z tego okresu współpracy dowodzą, że Eyetech jest poważną firma wywiązująca się ze swoich zobowiązań. Świadomość tego była jednym z czynników skłaniających do jej wyboru na partnera dla opartej na PPC AmigaOne".

Alan Redhouse, główny menedżer brytyjskiej firmy Eyetech, powiedział: „Jestem szczęśliwy, że będziemy mogli wzmacniać i poszerzać naszą współpracę z Amigą i kontynuować ścisła kooperację na poziomie technologii i producenta. Nasze dziesięcioletnie doświadczenie w połączeniu ze staraniami w zakresie sprzętu i oprogramowania by pomagać w rozwoju Amigi oznaczają, że jesteśmy w stanie rozpocząć współpracę z Amigą w celu stworzenia rozwiązania upgrade'ującego dla użytkowników Amigi, które pozwoli na znaczące polepszenie osiągów istniejącego dla Amiga classic oprogramowania przy zachowaniu pełnej kompatybilności z nowym AmigaDE.

ZAKOŃCZYLIŚMY PRACE NAD SPECYFIKACJĄ AMIGAONE (...) I OCHRZCILIŚMY JĄ „ZICO". JEST TO TYLKO SPECYFIKACJA, A NIE PRODUKT, AMIGA JEST BOWIEM FIRMĄ TWORZĄCĄ OPROGRAMOWANIE, A NIE PRODUCENTEM SPRZĘTU...

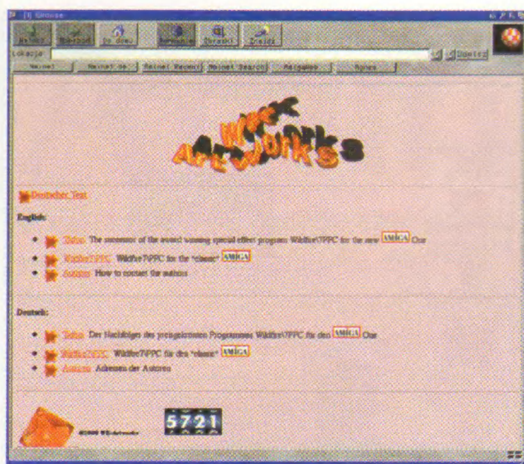
Nasze prace nad linią kart Predator oznaczają, że możemy pomóc Amidze w spełnieniu wymagania maksymalizowania jej użyteczności dla obecnych użytkowników, w czasie gdy oni wykonują krok naprzód".

Fleecy Moss, Chief Technology Officer, Amiga Inc., dodał: „Po odbyciu rozmów z ludźmi zajmującymi się rozwojem sprzętu w kilku firmach jestem przekonany, że współpraca z Eyetech pozwoli nam zaoferować eleganckie rozwiązanie zapewniające zarówno wysoką kompatybilność w dół, jak i znakomitą podstawę dla Amiga Digital Environment. Na pierwszym miejscu naszej listy wymagań było zapewnienie, że nie zostawimy na lodzie tych amigowców, którzy wydali już duże pieniądze, by pozostać przy Amidze. Przedstawiamy zestaw produktów, które spowodują pojawianie się uśmiechu na twarzach wielu amigowców".

Eyetech koncentruje się na pilnym popycie na istniejącym obecnie rynku amigowym. Wielu zainwestowało już dużo w swoje Amigi classic, zarówno w zakresie sprzętu, jak i oprogramowania. Cieszymy się z przejścia na AmigaOne, chcemy jednak zwiększyć również użyteczność ich inwestycji w platformę classic.

Eyetech AmigaOne PPC 1200 to specjalna płyta ("custom board") używająca technologii Eyetech Predator zgodnie ze specyfikacją „zico", by zapewnić synergię generacji classic i nadchodzącej. Zapewnia pełną funkcjonalność AmigaOne PPC, ale została rozszerzona, by móc być zgodną z klasyczna A1200. Pozwala to klientom, którzy zainwestowali wiele w linię classic, nadal używać swoich komputerów, mając w zasięgu zupełnie nową Amigę. Procesor 68k w A1200 będzie emulowany w zdecydowanie lepszy sposób przez procesor PPC AmigaOne, umożliwiając systemowi operacyjnemu klasycznej Amigi korzystanie z zasobów sprzętowych następnej generacji zawartych w AmigaOne.

AmigaOne PPC 4000 jest zaprojektowana podobnie, by umożliwić klientom, którzy zainwestowali wiele w klasyczną Amigę 4000, czerpa-



„JESTEM PRZEKONANY, ŻE WSPÓŁPRACA Z EYETECH POZWOLI NAM ZAOFEROWAĆ ELEGANCKIE ROZWIĄZANIE ZAPEWNIAJĄCE ZARÓWNO WYSOKĄ KOMPATYBILNOŚĆ W DÓŁ, JAK I ZNAKOMITĄ PODSTAWĘ DLA AMIGA DIGITAL ENVIRONMENT. (...) NIE ZOSTAWIMY NA LODZIE TYCH AMIGOWCÓW, KTÓRZY WYDALI JUŻ DUŻE PIENIĄDZE, BY POZOSTAĆ PRZY AMIDZE..."

FLEECY MOSS, CHIEF TECHNOLOGY OFFICER, AMIGA INC.

nie nadal korzyści z tej inwestycji – poprzez korzystanie z nowych możliwości AmigaOne.

Eyetech AmigaOne PPC 1200 będzie dostępna jako upgrade dla właścicieli komputerów A1200 w wieżach (tower), Eyetech AmigaOne PPC 4000 będzie upgradem dla użytkowników Amiga 4000 desktop umieszczonych w wieżach. Ewentualna możliwość wyprodukowania zestawów do upgrade'u dla innych komputerów (takich jak A3000 i Amiga International 4000T) będą rozważone (decyzja zależeć będzie od popytu), gdy pojawia się produkty A1200 i A4000.

Aby spełnić wszystkie wymagania specyfikacji AmigaOne, wersje upgrade dla A1200 i A4000 zawierać będą jeden slot AGP i 6 PCI, slot G3/G4 (typu Macintosh) dla upgrade'u procesora przez użytkownika, do 512 MB SDRAM i szybki interfejs IDE/ATAPI. System będzie mógł się uruchamiać pod AmigaDE, jak i klasycznym Workbenchem. Ta ostatnia możliwość pozwoli nabywcom wykorzystać pełną moc procesorów G3/G4 i 512 MB SDRAM w programach przeznaczonych dla klasycznej Amigi. Obie płyty mają się pojawić w sprzedaży w pierwszym kwartale 2001 r. Wersja dla developerów będzie gotowa w grudniu.

Projekt Eyetech AmigaOne PPC A1200 i A4000 został wykonany ze szczególnym zwróceniem uwagi na obecną społeczność użytkowników i developerów.

„Dostarczając produkty AmigaOne kompatybilne z linia classic jako pierwsze", powiedział Alan Redhous, „tworzymy drogę ku przyszłości dla obecnej społeczności, umożliwiamy zmaksymalizowanie ich obecnej inwestycji w Amigę, robiąc skok do przodu z nowym AmigaDE".

Aby złagodzić to przejście, okres życia systemu operacyjnego klasycznej Amigi zostanie przedłużony przez powstanie wersji 3.9, która powinna być dostępna przed Świętami Bożego Narodzenia i będzie mogła działać na dostępnym obecnie sprzęcie, ale i na produktach Eyetech AmigaOne PPC.

Eyetech prowadzi rozmowy z aktualnymi producentami sprzętu dla Amigi na temat możliwości licencjonowania, produkowania i współpracy, by zapewnić płynne przejście społeczności amigowej z teraźniejszości w przyszłość.

Amiga jest również bardzo bliska podpisania kontraktu z partnerami mającymi dostarczyć niezależny komputer oparty na AmigaOne. AmigaOne w formacie ATX została zaprojektowana do używania pełnej konsumenckiej wersji Amiga Digital Environment (DE), by umożliwić korzystanie z najlepszego oprogramowania klasycznej Amigi przeportowanego bezpośrednio pod Amiga DE oraz z szerokiego wyboru oprogramowania opartego na Amiga DE – software productivity, zestawy do tworzenia „contentu" (content creation suites), środowiska developerskie, gry 3D – używanych „out of the box".

Owoce tej pracy, włączając dokładne testowanie sprzętu i oprogramowania, mają być gotowe dla użytkowników końcowych w trzecim kwartale 2001. Amiga Inc. prowadzi obecnie negocjacje z kilkoma potencjalnymi partnerami, którzy mogą współpracować w tworzeniu i produkcji niezależnych AmigaOne i oprogramowania dla nich. Do firm zainteresowanych produkcją takiego komputera w oparciu o procesor PPC, Eyetech i bPlan z Niemiec – mamy nadzieję poinformować Was o wynikach negocjacji w ciągu kilku najbliższych tygodni. Inne firmy i procesory również są przedmiotem negocjacji.

Powstaje nowa strona, która ma być centrum informacji, miejscem odpowiadania na pytania, komentowania i dyskutowania o AmigaOne. Zapraszamy Was do odwiedzin i wzięcia udziału.

EXECUTIVE UPDATE (21.10.2000)

Droga rodzino amigowa:

Piszę do Was te słowa wracając właśnie z Australii, gdzie spędziłem dwa wspaniałe dni. Była to dla mnie olbrzymia radość i przyjemność – móc spotkać się z tymi wszystkimi członkami rodziny amigowców. Czekam z niecierpliwością na kolejne okazje do takich spotkań.

Chciałbym szczególnie podziękować wszystkim dealerom, developerom i użytkownikom, którzy wzięli udział w seminariach, i setkom tych, którzy przyłączyli się podczas obiadu.

Amiga to rzeczywiście „globalna rodzina", dla wielu wciąż niezrozumiałe zjawisko. To właśnie dzięki niej nasz wspaniały system żyje i rozwija się.

Chciałbym poświęcić chwilę, by napomknąć o wysiłkach dwóch osób, które w szczególny sposób przyczyniły się do uczynienia mojego pobytu w Australii miłym (a jednocześnie pozwalającym poznać kilka nowych rzeczy). To Jeff Rose z firmy Unitech – dystrybutora d'Amiga na terenie Australii – oraz Basil Flinter - sekretarz Amiga Down Under Group (A.D.U.G.). Chciałbym podziękować im za poświęcony mi dodatkowy czas, który pozwolił mi zrozumieć, co Australia i Nowa Zelandia znaczą dla Amigi i w czym Amiga może pomóc tamtejszym amigowcom. Mogę obiecać, że podczas następnej wyprawy znajdę czas, by odwiedzić Nową Zelandię.

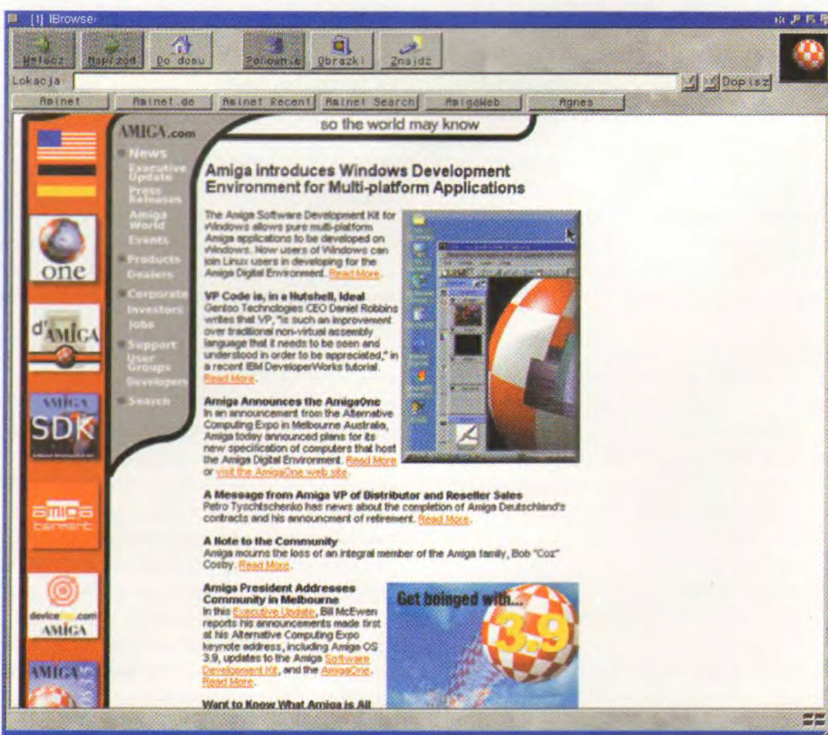
Wokół Amigi dzieje się wiele ciekawych rzeczy, chciałbym podzielić się z Wami tym, czego dowiedzieli się uczestnicy ACE 2000.

Tak więc, jedziemy:

AmigaOS 3.9

Upgrade dla AmigaOS pojawi się na Boże Narodzenie 2000! Nowa wersja trafi na półki tak, byście mogli ją mieć już w czasie przerwy świątecznej. AmigaOS jest rozwijany przy współpracy z firmą Haage and Partner GmbH; wkrótce będzie dostępna nowa strona poświęcona temu systemowi z listą nowości i innymi informacjami. Cena nowego systemu wyniesie mniej niż 40 dolarów. Śledźcie informacje.

Choć Amiga jest wciąż „dobroczynną dyktaturą", a nie organizacją demokratyczną czy choćby republiką, słuchamy Was, społeczności,



i staramy się stworzyć produkty, których używanie, a nawet (odważę się to powiedzieć) kupno sprawi Wam satysfakcję.

I właśnie ze względu na Wasze oczekiwania, szczególnie miło nam poinformować o pierwszej serii produktów, zaprojektowanych przez Amigę, a które zostaną niebawem wyprodukowane przez naszych partnerów (OEMs – Original Equipment Manufacturers).

Pierwszym z produktów serii AmigaONE będą karty AmigaONE PPC 1200 i AmigaONE PPC 4000 produkcji firmy Eyetech. Produkty te przeznaczone są dla Was, karty w wersji developerskiej będą dostępne już w grudniu.

Informujemy także o naszym kolejnym partnerze – jest nim firma bPlan GmbH, która również tworzy komputer AmigaONE oparty na PPC. Wkrótce będzie dostępne więcej informacji o samej firmie bPlan i jej produktach.

Jeśli chcecie się dowiedzieć więcej, odwiedźcie stronę AmigaONE.

Chciałbym również poinformować o nowych wersjach Amiga SDK.

AmigaSDK wersja 1.1 pojawi się na półkach 24 października. Obok upgrade'u wersji dla Linuxa będzie dostępna również wersja dla Windows.

W Executive Update z 28 września (pojawił się online 10 października – przyp. tłum.) popełniłem błąd. Amiga SDK 1.1 nie będzie obsługiwał dźwięku, interfejsu użytkownika i grafiki 3D. Te elementy pojawią się w wersji 1.2, dostępnej wkrótce. Jeszcze raz przepraszam za tę pomyłkę, ale pamiętajcie, że każdy nabywca Amiga SDK ma prawo do darmowych uaktualnień i nowych wersji w okresie 12 miesięcy od daty zakupu.

Szanse dla społeczności amigowej, by zainwestować w Amigę.

Inną informacją podaną w Melbourne była możliwość wykupienia udziałów w Amidze. Gdy ogłaszaliśmy kolejne plany i strategie Amiga Incorporated, otrzymywaliśmy ciągle wiele pytań i ofert inwestycji w Amigę.

Amiga stara się cały czas, by w jakiś sposób zrewanżować się Wam za Wasze starania i wiarę w to, co robimy. Zastanawiamy się nad sposobem zaoferowania 10% własności Amigi społeczności (za pomocą procedury Registration A).

Ponieważ z każdą inwestycją związane jest ryzyko, zanim ktokolwiek podejmie decyzję, zachęcamy go do przeczytania planu, prospektu i spisu ryzyk działalności.

Rozważamy taką możliwość poważnie, ale zanim pójdziemy dalej, chcemy dowiedzieć się, co o tym myślicie. Powstał specjalny adres – investor@amiga.com, pod który osoby zainteresowane mogą wysyłać maile. Inwestycje nie mogą być mniejsze niż 250 dolarów. Jeśli chcecie zainwestować, wyślijcie nam maila podając kwotę, którą jesteście gotowi zainwestować.

Nie podjęliśmy jeszcze decyzji, czy przeprowadzimy powyższy plan, ale przyglądaliśmy się dotychczas wielu formom inwestycji i ta prezentuje się atrakcyjnie.

Warto zauważyć, że każdy kraj ma własne przepisy regulujące zakup udziałów. Skontaktujcie się z odpowiednimi władzami, by poznać szczegóły.

Kończąc

Od początku działalności Amiga Incorporated minęło 10 wspaniałych miesięcy. Dostaliście AmigaSDK, upgrade do niego i do AmigaOS, a teraz doczekaliście ogłoszenia trzech nowych produktów AmigaONE opartych na procesorach PPC.

Fakt, przed nami jeszcze długa droga i wiele bitew do stoczenia, ale jestem pewien, że z Wami, kontynuując ulepszenia Amigi, zapewnimy jej długą i świetlaną przyszłość.

Ponownie, dzięki dla Grega i Michaela i tysięcy innych amigowców, którzy sprawili, że ACE 2000 było tak udaną imprezą.

Do członków grup użytkowników na całym świecie: nadszedł czas by przywołać tych, którzy odeszli od Amigi, poinformować ich o tym, co się dzieje, i o szansie ponownego przyłączenia się do wielkiego dziedzictwa, jakim jest Amiga.

Get Boinged!

Bill McEwen i reszta zespołu Amigi

DRODZY PRZYJACIELE, KOLEDZY, AMIGOWCY!

Z ciężkim sercem muszę poinformować Was o moim odejściu ze społeczności amigowej. Jak wszyscy na pewno wiecie, od prawie 20 lat, od momentu wyprodukowania Amigi przez Commodore na początku lat 80., niestrudzenie promowałem tę platformę. Współpracowałem z wieloma z Was w trudnych latach Commodore i Escomu, by utrzymać przy życiu nasze marzenia. Dziś, u progu tysiąclecia, nadszedł czas, by starzy oddali inicjatywę tym, którzy mogą poprowadzić Amigę dalej.

Moja pamięć pełna jest wspomnień, czas już jednak, bym zniknął ze sceny. W końcu roku zakończymy działalność i zamkniemy biura w Niemczech. Spodziewam się, że do tego czasu sprzedamy resztę zawartości naszych magazynów. Moja praca przy likwidacji potrwa jeszcze do końca marca 2001. Będę też nadal starał się wspierać Wasze starania. Mam nadzieję, że wszyscy życzycie mi dobrze.

Tymczasem kierujcie wszystkie swoje pytania i wątpliwości do Billa McEwena i jego ludzi w USA. Jestem przekonany, że ich działania podjęte dla spełnienia aspiracji amigowców zakończą się sukcesem.

Petro Tyschtschenko
D-63225 Langen, Germany
23 października 2000

AMIGA SDK DLA WINDOWS

Amiga przedstawia wersję Windows środowiska developerskiego do tworzenia aplikacji multiplatformowych.

Amiga SDK dla Windows umożliwia developerom tworzenie aplikacji dla Amigi na komputerach PC pracujących pod kontrolą systemu operacyjnego Windows.

30 października 2000, Snoqualmie, Waszyngton – Amiga Inc., twórca multimedialnych wieloplatformowych środowisk programistycznych ogłosiła dziś wydanie wersji SDK dla Microsoft Windows(tm).

Amiga Software Developers Kit zapewnia podstawowe narzędzia oraz przykłady wykorzystania dla developerów chcących tworzyć oprogramowanie działające bez modyfikacji na wielu platformach: desktop, urządzenia informacyjne, set top boxy, PDA oraz systemy gier. Amiga używa technologii Virtual Processor (VP), by usunąć bariery między różnymi architekturami sprzętowymi. Wystarczy raz napisać program, by ten sam plik binarny mógł być wykonywany na dowolnej platformie obsługiwanej przez Amigę. Developerzy pracujący pod systemem Windows mogą skupić się na tworzeniu aplikacji, zamiast przenoszeniu istniejących na inne platformy.

Interfejs graficzny Amiga Digital Environment pod Windows.

Nowy SDK tworzy dla developerów jedno środowisko, skalowalne do zastosowań od urządzeń podręcznych, takich jak telefony komórkowe, do wieloprocesorowych serwerów. Wersja obecna, jak i następne, wprowadzą zwarte i wysoce efektywne rozwiązania medialne, które znajdą zastosowanie w dużej grupie urządzeń używających tych samych plików binarnych. Nowy Amiga SDK jest dostępny u lokalnych dystrybutorów i na stronie Amigi. Cena – 99 dolarów amerykańskich.

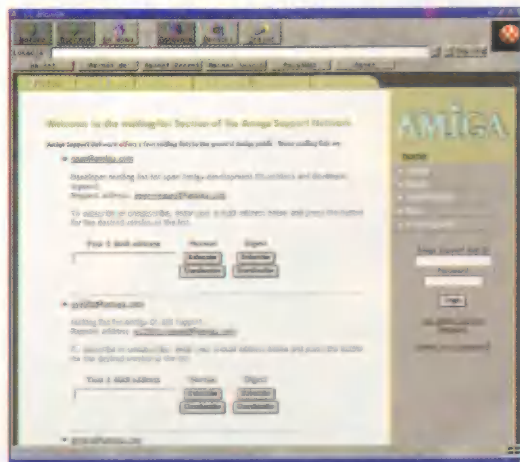
„Celem działania Amigi jest dostarczenie środowiska operacyjnego dla jak największej liczby platform. Amiga SDK dla Windows to szansa na dostarczenie narzędzia developerskiego dla dużej grupy osób tworzących aplikacje – by tworzyć programy na inne rynki bez dodatkowych kosztów" – powiedział Matt Fontenot, menedżer produktu, Amiga Inc.

„Cieszymy się, że developerzy pracujący pod Windows będą mogli dołączyć do tysięcy swoich kolegów już tworzących oprogramowanie dla nowej Amigi pod Linuxem" – stwierdził Bill McEwen, prezydent Amigi.

Interfejs poleceń liniowych Amiga Digital Environment uruchamiający aplikacje Windows bazujące na Amidze może działać bezpośrednio na procesorach x86, PowerPC, M Core, ARM, StrongARM, MIPS R3000, R4000, R5000, SH3, SH4, oraz NEC V850. Amiga OS może być uruchomiony jako gość pod Linuxem, wbudowanym Linuxem, Windows 95, 98, 2000, NT, CE, QNX4, OS/9, a wkrótce również Palm, EPOC, VxWorks, i innych.

Tłumaczenie: ***Piotr Pawłowski***

„Z CIĘŻKIM SERCEM MUSZĘ POINFORMOWAĆ WAS O MOIM ODEJŚCIU ZE SPOŁECZNOŚCI AMIGOWEJ. (...) DZIŚ, U PROGU TYSIĄCLECIA, NADSZEDŁ CZAS, BY STARZY ODDALI INICJATYWĘ TYM, KTÓRZY MOGĄ POPROWADZIĆ AMIGĘ DALEJ..."
PETRO TYSCHTSCHENKO



„Divine" Gods - pikselowane wizje

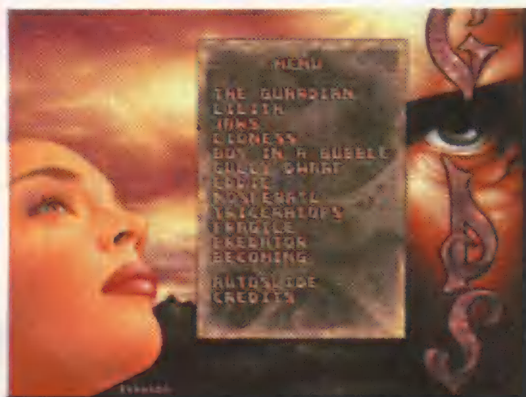
W ostatnich latach, w dobie 24-bitowych kart graficznych i szeroko rozpowszechnionych programów do przetwarzania i obróbki grafiki, klasyczni scenowi „pikselerzy" stanowią coraz mniejszą liczebnie grupę. Co gorsza, zanikają oni na rzecz tak zwanych „multimedialnych artystów" tworzących w 32 (a najlepiej 87) bitach.



Oczywiście należy iść z postępem, ale to, co się dzieje, napawa grozą. Otóż znakomita większość tych domorosłych grafików „od fotoSZOPA (pracza)" i/lub jego odpowiedników, wspaniale opanowała jedynie dwie rzeczy: ukrywanie swych niedoskonałości warsztatowych pod kilogramami filtrów i warstw oraz takie retuszowanie skanów, aby nawet wprawny widz, nie odgadł rzeczywistej proweniencji finalnego „dzieła". Gdyby takiemu przeciętnemu „specjaliście" kazać narysować coś w rozdzielczości 320x256 i 256 kolorach, a jedynym filtrem, jakiego mógłby użyć, byłby filtr antyodblaskowy od monitora, idę o zakład, że 90% tych delikwentów dostałoby potwornych drgawek, o moczeniach nocnych przez następne dwa tygodnie nie wspominając.

Proszę mnie tylko źle nie zrozumieć: nie mam nic przeciwko programom do grafiki 24-bitowej, które często szokują możliwościami. Drażnią mnie jedynie ludzie, którzy nie mając zielonego pojęcia o grafice komputerowej biorą się właśnie za nią, miast uprawiać na przykład rośliny korzenne. Brak umiejętności starają się niwelować poprzez oszustwo i pójście na łatwiznę, a programy do grafiki 24-bitowej i wysokie tryby doskonale im to umożliwiają, w przeciwieństwie do programów pokroju P/DPainta czy Brillance'a – gdzie wszystko widać jak na dłoni. Zresztą podobnie jest z bierkami. W rękach zawodowego sportowca mogą być one narzędziem wspaniałych olimpijskich sukcesów, a w ręku takiej, dla przykładu, Sharon Stone mogą stać się narzędziem zbrodni.

CIESZY FAKT, ŻE CIĄGLE JESZCZE POJAWIAJĄ SIĘ NA SCENIE, DOBRE, PIKSELOWANE SLIDESHOWY. „DIVINE" POWINNI TEŻ OBEJRZEĆ POCZĄTKUJĄCY GRAFICY...



Choćby mnie przypalali na rożnie, zawsze będę twierdził, że rysowanie w 8 bitach i niskich rozdziałkach jest znakomitą szkołą do późniejszego przejścia na tryby true-color i tworzenia wysokiej jakości prac „na poważnie". Oczywiście jeśli poważną pracę rozumiemy jako malowanie i rysowanie, a nie obróbkę i retusz zdjęć (bo do tych zajęć ważne jest jedynie to, aby nie być daltonistą, choć znam i paru takich). Mechanizmy i metody, jakich można się nauczyć podczas tworzenia w trybach paletowych i bycie z każdym pikselem wręcz „za pan brat", to coś, czego nikt nie może nam odebrać. Aby lepiej to zobrazować proponuję analogię do systemów operacyjnych. Ktoś nauczywszy się długaśnych składni komend i tworzenia rozmaitych plików konfiguracyjnych itd. w takim powiedzmy Unixie, po zainstalowaniu dowolnego menedżera okien poczuje się jak ryba w wodzie i będzie mógł pracować z wielką wydajnością. A teraz wyobraźmy sobie osobę, które od razu dostaje Unixa z pełnym środowiskiem graficznym, a z shella nigdy nie korzystała. No właśnie... (jak mawia pan z reklamy od naprawy pralek), choć przykład jest może trochę przejaskrawiony.

Na szczęście są jeszcze ludzie, którzy myślą podobnie do mnie, o czym przekonuje nas „Divine" – slideshow wydany na ostatniej edycji niemieckiego party Mekka/Symposium 2k. Produkcja zawiera przegląd prac Typhoona/Gods. Grupa Gods powstała już dobre kilka lat temu. W okresie 1995-96 kierowana przez charyzmatycznego Francuza Chrisa pięła się ku górze. Niestety po osłabieniu jej działalności szybko o niej zapomniano. Slideshow „Divine" ma być przypomnieniem, że formacja ta jeszcze do końca się nie wypaliła. Czy udanym?

Już na początku miłe zaskoczenie. Slideshow wita nas requesterem do wyboru trybu graficznego, co zapewnia działanie produkcji na wszystkich możliwych wyświetlaczach:



PAL/SVGA/karta graficzna. Niestety systemowość i estetyczność to jedyne zalety kodu, za którym stoi Modem – jeden z organizatorów włoskiej imprezy Spoletium oraz główny koder nie tylko scenowej grupy Darkage (Software). Nie ma tu żadnych koderskich wodotrysków, ani zabijających efektów. Ot, trzy obrazki na początku i od razu skok do głównego menu. Ścieżkę dźwiękową stanowi jeden, dość krótki zresztą, utwór autorstwa Virgilla/Haujobb&Scoopex – również niebędącego członkiem Gods. Nie jest to z pewnością najlepsza rzecz, jaką Virgill zrobił, jednak i tak prezentuje niezły poziom i pasuje do obrazu. Ale powróćmy do głównego bohatera. Typhoon jakoś nigdy nie zyskał na scenie zbyt dużej sławy. Pewnie po części dlatego, że podobnie jak i dziesiątki (o ile nie setki) innych twórców nie miał szczęścia do współpracowników. „Dzięki temu" jego prace nie zdobyły wielu produkcji, a jedynie leżały na twardzielu.

W dopracowanym i ładnie narysowanym menu mamy do wyboru 12 prac, plansze z kredytami oraz tryb autoslide. Ten ostatni polecam szachistom, ewentualnie wszystkim lubiącym wpatrywać się w jeden rysunek przez ponad pół minuty... i słuchać trzy razy tego samego modułu (jest po prostu za krótki).

Przegląd otwiera „The Guardian", robiąc niestety nie najlepsze wrażenie... Smok ziejący og-

niem i walczący z nim umięśniony (dość nietypowo zresztą) heros - cóż za banalny, typowo scenowy motyw a'la fantasy... To smutne, że scenowcy (zwłaszcza początkujący) lubują się w takiej właśnie tematyce, wystawiając niejako adekwatną wizytówkę całej „scenowej sztuce graficznej" dla „pobocznego" widza. To tak samo jak z podobnymi okładkami zdobiącymi książki fantastyczne. Takie tandetne motywy najczęściej od razu deprecjonują zawartość książki, nawet jeśli mamy do czynienia z czymś naprawdę dobrym i ambitnym (tak tak, to się również w literaturze fantasy zdarza). Później jest już dużo lepiej. Świetna praca „Lilith" przedstawiająca demoniczną babcię z genialnie namalowanym i dobranym kolorystycznie tłem, czy „Triceratops" – znowu perfekcyjnie dobrana paleta, świetnie wykonany plan główny z dwoma legendarnymi zwierzętami i bardzo ładne tło. Dam głowę, że niejeden zespół muzyczny chętnie wziąłby ten rysunek na okładkę dla swojej płyty (i nawet nie mówię tu o punkowym zespole JazzCata Trolle, Mole i Motorolle). Zwierzęta występują u Typhoona jeszcze kilkakrotnie: bezbłędnie narysowane wilki w „Becomming" (to również jedna z ciekawszych prac) i „Fragile" czy lew (już nie tak udany) w „Lioness". Przeglądając rysunki z „Divine" ma się wrażenie obcowania ze starymi geniuszami piksela, takimi jak choćby Mack/Melon (prace „Boy In A Bubble", „Jaws"), Ra/Sanity (obrazek „Nosferatu"), czy Uno/Scoopex ("Gully Dwarf"). Mimo że Typhoon nie ma jakiegoś bardzo wyszukanego, charakterystycznego stylu, „Divine" to przykład naprawdę dobrego rzemiosła i niezłej techniki, choć nie da się ukryć, że trochę może archaicznej jak na XXI wiek. Archaicznej dlatego, że wbrew pozorom, nawet w takiej (na pierwszy rzut oka zamkniętej i odizolowanej) dziedzinie, jak scenowa grafika pikselowa, ciągle wymyśla się nowe rozwiązania, mające wnieść do niej trochę życia i świeżości (zresztą, z każdym kolejnym rokiem, jest to trudniejsze...).

Cieszy fakt, że ciągle jeszcze pojawiają się na scenie, dobre, pikselowane slideshowy. Polecam tę produkcję nie tylko tym wszystkim, którzy zatracili się w dzisiejszej technice, ale każdemu, kto lubi popatrzeć na sprawdzone rozwiązania graficzne. „Divine" powinni też obejrzeć początkujący graficy i (jako zadanie domowe od scenowego działu ACS) przeanalizować zawarte tu prace ze szkłami powiększającymi, a następnie położyć sobie na gałki oczne zimny okład z plasterków bulwiaka nizinnego.

Slayer/Appendix
[Taboo Staff]

PS. Opisana produkcja znajduje się na coverCD.

Ratujmy muzyków

Wielu z Was oglądając demka i słuchając sobie przyjemnych muzyczek nie podejrzewa nawet, że są świadkami prawdziwego dramatu.

Najpierw jednak zagadka audio-tele: Kto wie, co wyrośnie z człowieka, który przez 15 lat będzie się żywił wyłącznie posiekanymi suszonymi chrząszczami? Czy: a) Bill Gates, b) wokalista zespołu disco-polo, c) Slayer/Appendix? Tak, macie rację – wszystkie odpowiedzi są prawidłowe. A teraz drugie pytanie: Co zrobi muzyk, który przez 15 lat będzie zmuszony pisać czterokanałową muzykę w ośmiu bitach?

SCENA NUDZIARZY

Czy wiecie, że załatwienie czterokanałowej muzyki do dema staje się powoli problemem? Po prostu nie ma jej kto pisać! Muzycy rozpieszczeni mnogością kanałów i dobrymi samplami zwyczajnie nie mają ochoty wracać do czterokanałowej niewoli. Pedanci zakrzykną teraz, że scena to przecież walka z ograniczeniami i tak dalej. Mają oczywiście zupełną rację, tylko że dzisiejsi muzycy stają przed zupełnie absurdalną alternatywą: albo będą robić muzykę, albo 4-channele. Właśnie tak. Wszyscy Amigowcy z wadami słuchu zapierają się, że oni słuchając MODów i DBMów nie słyszą różnicy. Słyszą ją za to bardzo dobrze pracownicy radia czy studia nagraniowego, którzy poczęstowani MODami zaczynają się jakoś dziwnie zachowywać. W knajpie na nasz widok wlażą pod stolik i tam kończą posiłek, na maile nie odpowiadają, a na plaży, gdy tylko nas zobaczą, wwiercają się głową w piasek, udając przerośnięte purchawki. Jednym słowem – Protracker to fajna zabawka, która jednak z każdym rokiem ma coraz mniej wspólnego z muzyką.

Zawsze jednak znajdą się ludzie, którzy zrobią wszystko, żeby tylko pojawić się na chartsach. Ich nic nie jest w stanie zniechęcić do pisania soundtracku do dema. Nic! Nawet wymóg, żeby muzyka składała się jedynie z odgłosów pracy szlifierki. Zaś wszyscy ci, dla których ważniejsza od sceny jest muzyka, wypną się na koderów. Zauważcie – już teraz jest tak, że muzycy dzielą się na 4-channelowców i takich, którzy wprawdzie używają Amig, ale ich muzyka nie pojawia się w scenowych produkcjach. Już teraz w demach pojawiają się ciągle te same ksywy, już teraz moduły stają się do siebie bliźniaczo podobne... A scena, na której nikt nie ma odwagi być indywidualistą, staje się nudna.

JEDZĄ RYBĘ, JEDZĄ RYBĘ!

Czy jednak nie ma wyjścia? Oczywiście że jest. Można na przykład przed wrzuceniem muzyki do dema wyrenderować ją do sampla, a następnie go odtworzyć. Coś takiego zrobiła już grupa Potion w swoim rewelacyjnym intrze „Gift", a także Rosjanin Exploder w intrze „Incision". Wadą opisanego rozwiązania jest to, że miksowanie kanałów trochę trwa. Szczególnie na wolnych procach. Taaak. Kiedyś uruchomiłem jedno z tych inter na 030/25 MHz, bo tylko taki sprzęt miałem akurat pod ręką, a bardzo chciałem je pokazać koledze Atarowcowi. Mój kolega umierał z głodu, więc uruchomiłem interko i pognałem do sklepu po konserwy rybne tudzież sałatkę z glonów. Dość powiedzieć, że kiedy wróciłem, intro jeszcze się kalkulowało, kolegi oczywiście już dawno nie było, za to z mojego akwarium zniknęły wszystkie ryby. Nawet ta plastikowa z termometrem w środku.

Żeby uniknąć długiego oczekiwania za każdym razem, gdy przyjdzie nam ochota obejrzeć intro, można wprowadzić opcję, która wygeneruje sampla na dysk i przy każdym następnym uruchomieniu będzie go po prostu stamtąd odczytywać. Można też dołączyć sampla do archiwum z demem, tak jak zrobili to Lamersi w demku „Sayontschek". Taki sampel zajmie oczywiście parę mega. Jego długość zależeć będzie od częstotliwości, trybu (stereo albo mono) i rzecz jasna czasu trwania samej kompozycji. Ale nikt mi przecież nie powie, że nie znajdzie miejsca na te kilkanaście mega. Tym bardziej w dobie mody na empetrójki.

Oczywiście zawsze znajdą się pierdoły, którym będzie przeszkadzać, że muzyka generuje się w taki sposób, bo niby „trzeba tyle czekać", bo „kto to widział". Wiadomo – konformistów nigdy nie zabraknie. Ale pytam ich: jeśli muzycy powinni według Was robić 4-channele, to niech koderzy piszą efekty pod 68000, a graficy korzystają z kości OCS. Wtedy będzie sprawiedliwie. Kto mi wytłumaczy, z jakiej racji koderzy mają popychać swoje routinki coraz szybszymi prockami, z jakiej racji graficy mają rozmnażać kolory AGA i kartami graficznymi, skoro muzycy od 15 lat duszą się w ciągle tych samych czterech kanałach?! Dlaczego chcecie sprawić, żeby amigowa muzyka nadawała się do słuchania tylko w demach i nigdzie indziej? Dlaczego chcecie zrobić z Amigi C64, którego dźwięki doprowadzają wprawdzie koneserów do dreszczy, ale u innych wywołują wymioty, biegunkę i nieżyt oskrzeli? Panowie muzycy, czas na rEBelię!

JazzCat/Pic Saint Loup
[Taboo Staw]





Okolice sceny: krze

Komputerowy muzyk – wyobraźnia natychmiast podsuwa taki widok: błędny wzrok, ślina ściekająca po brodzie, w nosie i uszach żarzące się druty, w ustach bateria płaska. Prawda jest oczywiście zupełnie inna. Pozwólcie, że wyjmę z ust baterię, wytrę brodę i opowiem Wam o ludziach, którzy sprawili, że zamiast dotychczasowych pisków i szumów, z komputerów zaczęła płynąć muzyka.



Czy ktoś tego chce, czy nie, prawda jest taka, że to właśnie dzięki grom komputerowa muzyka zaczęła się rozwijać. Po prostu pewnego dnia ktoś rozwalając na ekranie kolejnych Marsjan pomyślał sobie, że miło by było, gdyby w tle leciała jakaś przyjemna muzyczka. A ponieważ gry zaczęły się intensywnie rozwijać pod koniec lat siedemdziesiątych, a sprzęt zdolny generować muzykę pojawił się kilka lat później, melomani musieli poczekać. Przełom nastąpił w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych, kiedy do sklepów trafiły C64 i Atari XE/XL, a wraz z tym pierwszy, rewolucyjny jak na owe czasy układ dźwiękowy – SID.

ROB HUBBARD

Człowiekiem, który pierwszy zaczął tworzyć nadającą się do słuchania muzykę, a w każdym razie jako pierwszy zdobył w ten sposób sławę, był Rob Hubbard. Ten niemłody (w tej chwili jest dobrze po czterdziestce), wąsaty troll napisał swój własny program do generowania dźwięku. Tak, tak. W tamtych czasach nie było żadnych edytorów. Żeby móc wpisać do komputera jedną nutę, Hubbard najpierw musiał metodą prób i błędów znaleźć pasujące brzmienie, następnie wprowadzić dziesiątki parametrów typu wysokość nuty, czas trwania, później określić modulację... Ale efekt był zdumiewający. Wielu z Was zapewne pamięta zapierające dech utwory Hubbarda z gier Ace, Commando, Crazy Comets, Delta, Flash Gordon, The Human Race, The Last V8 czy One Man and His Droid. Rob Hubbard miał niepospolity dar tworzenia zapadających w ucho melodii, w czym zapewne pomogło mu muzyczne wykształcenie. Jeśli do tego dodać talent aranżacyjny i zdolności magiczne polegające na tym, że zamiast trzech generatorów SIDa słychać ich było sześć, siedem albo i dziesięć, staje się jasne, dlaczego wąsacz Hubbard przez długi czas praktycznie nie miał konkurencji. Wyobraźnia i inwencja Hubbarda nie miały sobie równych. Doskonale budując napięcie, potrafił uzyskiwać intensywność niespotykaną dotychczas w muzyce komputerowej. Wystarczy posłuchać utworów z takich gier, jak Knuckle Buster, Light Force czy Zoids. Wielu ludzi w tamtych czasach kupowało nowe gry tylko po to, żeby posłuchać jego muzyki. Choć nie wszyscy ją lubili – niektórzy jej wręcz nienawidzili. Szczególnie goście ówczesnych komputerowców, którzy torturowani piszczącymi dźwiękami opuszczali mieszkania drzwiami i oknami, krwawiąc z nosa i z uszu i drżąc na całym ciele. Ba! Przy tej muzyce korniki wychodziły z framug i szaf i na klęczkach błagały o litość. Wierzcie mi, jeśli komuś „świeżemu" udało się wysłuchać kilkunastu świdrujących sidowych kawałków, obowiązkowo głośno i przy zgaszonym świetle, to później mógł już słuchać wszystkiego. Nawet kawałków z Warszawskiej Jesieni.

JEŚLI KOMUŚ „ŚWIEŻEMU" UDAŁO SIĘ WYSŁUCHAĆ KILKUNASTU ŚWIDRUJĄCYCH SIDOWYCH KAWAŁKÓW, OBOWIĄZKOWO GŁOŚNO I PRZY ZGASZONYM ŚWIETLE, TO PÓŹNIEJ MÓGŁ JUŻ SŁUCHAĆ WSZYSTKIEGO. NAWET KAWAŁKÓW Z WARSZAWSKIEJ JESIENI...

Dzisiaj Rob Hubbard ma żonę i dzieci, mieszka w ładnym, jednorodzinnym domku na południu Stanów Zjednoczonych, a dla relaksu pogrywa sobie w zespole rhythm'n'bluesowym.

MARTIN GALWAY

Jedynym komputerowym muzykiem, dla którego Hubbard miał szacunek, był Martin Galway. Facet, który miał w życiu niesamowitego farta. Wyobraźcie sobie, że kiedy zaniósł swoje pierwsze kompozycje do firmy software'owej Ocean, jej szefowie byli tak zachwyceni, że napisali dla autora specjalny program do robienia muzyki. Używał go odtąd namiętnie i beztrosko. Pewnego wieczoru podkręcił wzmacniacz do





mowi romantycy





maksimum, co doprowadziło do wściekłości jego rodziców, którzy w odwecie wyrzucili go z domu. Galway po latach wspomina, że rodzice nigdy nie rozumieli jego pracy, a na przychodzące przez lata czeki patrzyli z pogardą. W przeciwieństwie do facetów z Oceanu, bo ci, jeśli wierzyć słowom kompozytora, byli po prostu wstrząśnięci jego talentem. Dosłownie i w przenośni. Kiedy prezentował im kawałek do gry Miami Vice, przysięgali podobno, że to gra ukryty gdzieś magnetofon. Zaś kiedy puścił im tytułowy jedenastominutowy utwór do gry Parallax, jeden z nich niczym rażony piorunem upadł z hukiem na podłogę. Pomogło dopiero podanie soli trzeźwiących z olejku goździkowego, amoniaku i spirytusu kamforowego. „Stwierdził", mówi Galway, „że to najlepsza muzyka, jaką kiedykolwiek słyszał!"

Szczęśliwe bytowanie Martina zburzył pewien incydent. „Pewnego dnia", opowiada, „oglądając nową grę, po raz pierwszy usłyszałem muzykę, który była lepsza... nie, równie dobra jak moja!". Jej autorem był pewien wąsaty mężczyzna w ciemnych okularach. Muszę Was jednak rozczarować — obaj panowie prawie natychmiast bardzo się polubili i nie doszło do żadnych walk. Galway tylko stał się wobec siebie bardziej wymagający. Owocowało to coraz lepszymi, bardziej dojrzałymi kompozycjami. Znakami rozpoznawczymi Galwaya stały się utwory ze świetnymi, rozbudowanymi melodiami (Comic Bakery, Rastan Saga, Wizball), nierzadko pełne dramatyzmu i patosu (Green Beret, Slap Fight, Rambo), często oparte na powtarzających się, nieznacznie tylko przetworzonych motywach (Parallax, Miami Vice, Terra Cresta).

Ukrytą pasją Galwaya było robienie rozmaitych postaci z plasteliny. Niektórzy mówią, że kiedy im głośno puszczał swoje muzyczki, figurki ożywały i potwornie klnąc wybiegały z pomieszczenia...

BEN DAGLISH

Trzecim tuzem był Ben Daglish. Nie wiadomo wprawdzie, jak się wkręcił do firmy Gremlin Graphics, wiadomo natomiast jak pracował. A pracował w sposób niezwykle oryginalny. Otóż najpierw improwizował na swoim Casio, później nagrywał muzykę na Atari ST, korzystając oczywiście ze specjalnego programu napisanego w Pascalu przez ludzi z Gremlin, zaś na końcu zamieniał nuty na postać jadalną dla C64, Amstrada CPC, Spectruma czy innego komputera. Co za poświęcenie, powiecie. Bez wątpienia, tylko że za darmo tego nie robił. Pisanie muzyki do gier było dla niego na tyle opłacalne, że Daglish mógł z czystym sumieniem rzucić studia matematyczne na uniwersytecie.

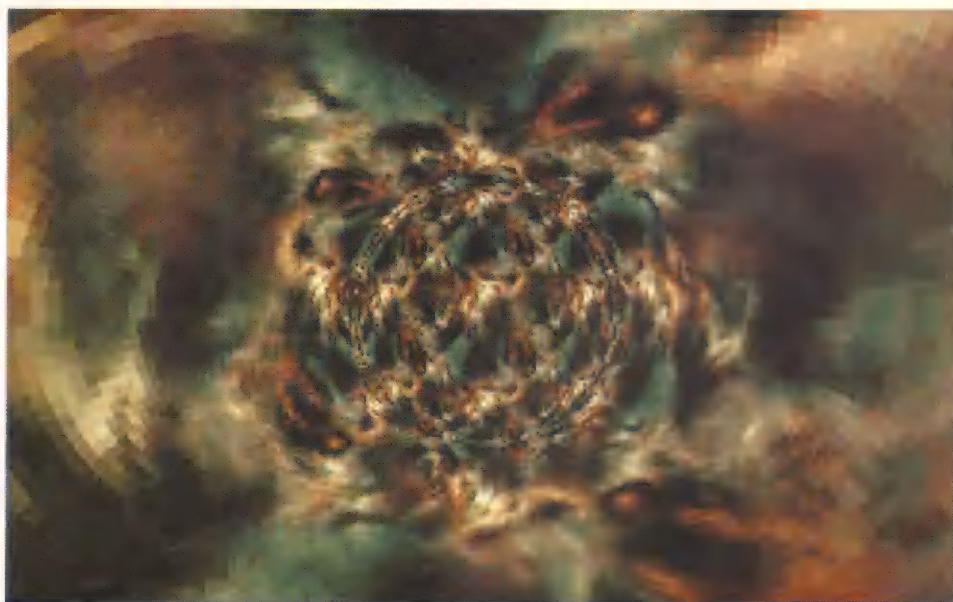
Kariera kompozytorska Bena Daglisha zaczęła się jeszcze w szkole, kiedy poznał niejakiego Anthony'ego Crowthera. Crowther też pisał muzykę do gier, tyle że z o wiele mniejszym powodzeniem. Z naszego punktu widzenia człowiek ten jest jednak o tyle istotny, że to właśnie on namówił Daglisha do tworzenia. Soczyste melodie Bena i jego pełne wyrazu sola mogłyby być wzorem dla wielu dzisiejszych artystów. Trudno jednoznacznie określić muzykę Daglisha, bo potrafił i umiejętnie nasycić utwór klimatem Wschodu (Last Ninja!), i przepleść z wdziękiem między taktami motywy celtyckie (Firelord), a nawet stworzyć pełną napięcia, klaustrofobiczną atmosferę (Galactic Stranger). I aż się w głowie nie mieści, że wszystko to powstawało na dobrą sprawę z pisków, stuków i szumów, bo do produkowania takich właśnie dźwięków stworzone były ówczesne komputery.

Tak, w tamtych czasach na utwór trzeba było mieć pomysł. Nie uchodziło na sucho zamiatanie wątłej melodii pod efektowny dywan nowoczesnej produkcji, o nie.

Ci trzej krzemowi romantycy to oczywiście nie wszyscy prekursorzy. Wybrałem tych najważniejszych i nasławniejszych. Bo nie można zapomnieć o ludziach takich jak David Whittaker (pamiętne muzyka z gier Platoon, Red Max czy Storm) albo Chris Huelsbeck (twórca własnego edytora muzycznego o nazwie SoundMonitor, który parę lat później zasłynął jako twórca tak wspaniałych ścieżek dźwiękowych jak Hollywood Poker czy Giana Sisters).

Na koniec ciekawostka: ponieważ SID jest zdolny generować dźwięki niemożliwe do uzyskania gdzie indziej, ktoś wpadł na pomysł, że można by go jeszcze wykorzystać. Nie, nie do straszenia sąsiadów. Są mianowicie plany, żeby montować SIDa w profesjonalnych syntezatorach. Korniki, drżyjcie!

JazzCat/Pic Saint Loup
[Taboo Staw]



Małe jest piękne

Kolejna porcja małych i użytecznych programików. Łatki na system, upiększacze, wygaszacze...



Na początek drobna uwaga: od tej części działu Małe Jest Piękne znikają informacje o umiejscowieniu programów na Aminecie – opisywane pchełki znajdują się na ACS coverCD, więc nie trzeba ich daleko szukać.

DIRMENU

Na początek coś ciekawego. DirMenu jest czymś w rodzaju... no właśnie, jak to określić... To rozwijalne menu, przypominające znany wszystkim pecetowy „Start". Różnica polega na tym, że DirMenu nie ma dolnej, górnej ani jakiejkolwiek belki, dzięki czemu można go otworzyć w praktycznie każdym miejscu na ekranie. Wyobraźcie sobie połączenie funkcji FileMastera z wyglądem MagicMenu i zastosowaniem pecetowego „Start". Programik jest całkiem milutki, uruchamia się go z ikonki, a ustawienia zmieniamy za pomocą tooltype'ów, czyli nic prostszego. Polecam go osobom, które mają zapchane katalogi po brzegi, a chcą się szybko dostać do jakiegoś pliku. Ważne jest też to, że można sobie zdefiniować domyślny program do otwierania np. grafik czy plików tekstowych. Powstanie tego typu programu bez tej funkcji mijałoby się z celem. Można również tworzyć własne podmenu na zasadzie przypisań. Więcej o tym w guide dołączonym do programu. No i rada dla autora (jeśli umie „po polskiemu"), by zmienił wygląd okien DirMenu. Wstyd pokazać takie coś pecetowcowi...

Autor: Jure Vrhovnik
Rozmiar: 40 KB

PADLOCK

Na początku myślałem, że to program zupełnie nieprzydatny poza tym, że blokuje pulpit zasłaniając go czarnym ekranem. Dopiero gdy przeczytałem zawartość pliku guide (który nota bene nie chciał mi wystartować pod OS 3.5), dowiedziałem się, po co PadLock został stworzony. Zacytuję więc autora – „Jeśli wykonujesz jakieś supertajne zadania i nie chcesz, aby ktoś zobaczył, co w danej chwili robisz, wystarczy że włączysz Padlocka, a wszystko stanie się czarne", co nie znaczy, że wszelkie przeprowadzane operacje zostają przerwane. Przykład: jeśli oglądasz slideshow grafik z pa... rowozami, a do pokoju wszedł Twój młodszy braciszek, uruchamiasz Padlocka i jesteś uratowany... Tylko że teraz i Ty nic nie widzisz, dopóki nie wpiszesz wcześniej ustalonego hasła. I tu zaczyna się problem. Mimo usilnych starań nie udało mi się zmusić programu do zapamiętania hasła i tak, he he, straciłem połowę tego tekstu. Jak się komuś uda, niech wyśle do mnie maila, będę wdzięczny.

Autor: Iain L. King
Rozmiar: 23 KB


RawWBInfo

SCROLLTITLE

Pchełka, która sprawia, że tytuł danego okna lub ekranu zaczyna przewijać się z jednej strony na drugą. Efekt ten można lepiej zrozumieć, jeśli przypomnicie sobie zasadę działania ekranu z czerwonymi LED-ami z wyświetlanymi wynikami notowań giełdowych. Efekt bardzo przyjemny, szczególnie jeśli program jest dobrze skonfigurowany. Samych opcji jest sporo, a możliwości jeszcze więcej. Od razu zauważa się brak własnego GUI, które w tym przypadku byłoby jak spadochron dla skoczka. Ponieważ mogą wystąpić problemy z konfiguracją, postanowiłem opisać co ważniejsze parametry:

— **window** – podajemy PEŁNĄ nazwę okna, w którym chcemy uzyskać podany efekt. Czyli zamiast: window=miami podajemy: window=„Miami– Easy Internet access for Amiga". W przypadku okien napędów musimy podać również stan zajętości dysków! Głupie, ale tak jest.

— **screentitle** – po podaniu tego parametru efekt scrollingu przeniesie się na górną belkę.

— **text** – podajemy tekst, którym program zastąpi oryginał.

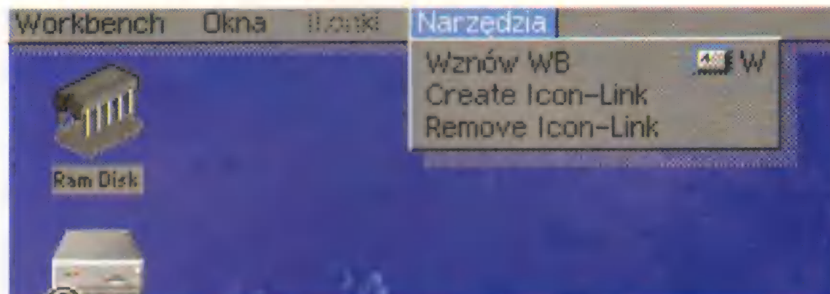
— **delay** – szybkość przemieszczania się tekstu.

Przykład:

```
scrolltitle window=„miami– easy internet access for amiga" text=„Tomasz Kasprzak forever!" delay=5 screentitle
```

taką linijkę umieszczamy w user-startup. Oczywiście liczba linijek będzie odpowiednia do liczby zdefiniowanych okien. Program zapamięta nazwy okien i w przypadku gdy w czasie pracy zauważy zapamiętany wcześniej tytuł – przystąpi do działania. Niestety, ScrollTitle jest niestabilny i często wiesza system.

Autor: Henrik Isaksson
Rozmiar: 14 KB



Icon Link

KEEPWB

KeepWB ma za zadanie utrzymanie otwartego blatu Workbencha nawet gdy jakiś program czy gra próbują go zamknąć. Jest przydatne, ponieważ (jak pisze autor) po zamknięciu Workbencha przez grę i ponownym jego otwarciu (po wyjściu z gry) potrafią występować kłopoty, czego i ja doświadczyłem. Autor widzi plusy, ja dostrzegam także minusy. Zamknięcie okna Workbencha np. przez program Personal Paint powoduje, że zyskujemy pamięć Chip, gdy jej brakuje (w przeciwnym razie musimy się liczyć nawet ze stratą naszej grafiki). Ogólnie pomysł ciekawy i nawet przydatny, lecz przewiduję, że mało kto z niego skorzysta. Gdyby było inaczej, pewnie coś takiego powstałoby wcześniej.

Autor: Andrew King
Rozmiar: 13 KB

DRAGIT

Prawdę mówiąc DragIT przeleżał trochę na moim twardzielu, zanim go zauważyłem. Teraz jednak nie mogę się bez niego obejść. No, może to za dużo powiedziane, ale po kolei. Jak wiadomo, by przesunąć dowolne okno, trzeba „chwycić" górną belkę, po czym przesunąć kursorem. By zmienić rozmiar okna, wykonujemy podobną czynność z użyciem odpowiedniego gadżetu. DragIT pozwala nam ominąć tę przykrą czynność :). Naciśnij „lewą myszą" na dowolne miejsce na pulpicie, przyciśnij równocześnie lewą „Amigę" i porusz kursorem. Cały ekran zacznie się chować „pod monitor" – to rozwiązanie jest obecne w Workbenchu od dawna. DragIT działa na podobnej zasadzie uwzględniając wszelakie rodzaje okien. Używając odpowiednio zdefiniowanego klawisza w preferencjach programu wraz z którymś przyciskiem myszy (również definiowanym), możemy z dowolnego miejsca w/na oknie przenieść je, rozszerzyć (nawet te okna, które normalnie nie mają tej możliwości!), przenieść na wierzch blatu. Nie są to oczywiście jedyne możliwości programu. Z ciekawszych można wyróżnić pojawiającą się przy przemieszczaniu okien infor-

mację o jego pozycji. Polecam program wszystkim, którzy lubią zapełniać WBStartup. DragIt jest pomocny, przydatny, ale nie niezbędny.

Autor: Steve Lemieux
Rozmiar: 50 KB

SIMPLE CLOCK

Czas mija nieubłaganie. Powstało multum programów do jego wskazywania i jednym z nich jest Simple Clock. Co w nim takiego, że postanowiłem go opisać? Postaram się to Wam wyjaśnić. Zegar otwiera nam się w formie ikony, czyli łatwo zapamiętać jego pozycję – plus. Program ma szereg naprawdę ciekawych opcji. Oto niektóre z nich: wygląd wskazówek, podkład (!) pod zegar (wliczając przezroczystość), wybór czcionki, obramowania, forma zegara (owalny, prostokątny), szerokość, wysokość, wprost nieograniczony dobór wszelakich kolorów, data... Program bardzo dobrze spełnia swoją funkcję. Aha, wymagany jest OS 3.5.

Autor: Sebastian Bauer (może go znacie :)
Rozmiar: 15 KB

RAWBINFO

Jest to program typu „replacement". Jego zadaniem jest zastępowanie możliwości/funkcji workbenchowej informacji o ikonie. Niby nic nowego, a jednak. Nie gmatwa podstawowych funkcji, przedstawia je w prosty, przejrzysty sposób, ma możliwość otwarcia ikony przez dwuklik na niej w oknie informacyjnym, no i korzysta z Reaction, chyli bez OS 3.5 się nie obejdzie. Poza tym ma jeszcze kilka funkcji regulowanych z tooltype'ami.

Autor: Stephan Rupprecht
Rozmiar: 86 KB

ICON IMAGE COPIER

Razem ze starym twardzielem straciłem wszystkie programy do kopiowania ikon. Pomyślałem sobie, że znajdę coś nowego i tak natrafiłem w sieci na Icon Image Copier. Odrazu uprzedzam, że jest to program napisany pod OS 3.5. Utilek pozostawia ślad na pulpicie w postaci dwu małych ikonek. Jedna służy do nadawania plikom ikonek domyślnych, druga do kopiowania ikon między obiektami. Ikonkę domyślną definiujemy sami i w każdym momencie możemy ją zmienić (zastąpić inną). Program jest bardzo prosty w obsłudze, działa znakomicie i obsługuje wszelkie rodzaje ikon: od zwykłych (w tym MagicWB), po Newicons i GlowIcons.

Autor: Jonas Hulten
Rozmiar: 27 KB

ICON LINK

Już myślałem, że to koniec programów pod OS 3.5, a tu kolejny. Pomysł jest ściągnięty z peceta, przynajmniej takie było moje pierwsze skojarzenie. Ale dlaczego nie skorzystać z pomysłu, który nie dość, że jest ciekawy, to jeszcze użyteczny. Icon Link ma za zadanie umieścić na pulpicie ikonę-odnośnik do dowolnego pliku na dysku – coś jak skrót w pecetach lub Opusie Magellanie. Jak wiadomo, po wyciągnięciu ikony na pulpit w tradycyjny, workbenchowy sposób nie dość, że tracimy ją z widoku w oknie, w którym rzeczywiście znajduje się wyciągnięty plik, to jeszcze zablokowana jest możliwość zmiany nazwy, aż do momentu przywrócenia ikonie dawnego położenia. Icon Link niweluje te niedogodności. Program umieszcza w górnym menu Workbencha dwa polecenia: jedno do utworzenia skrótu do danej ikony, drugie do jego usunięcia. Poza OS 3.5 wymagana jest parm.library w wersji 6.

Autor: Christoph Gutjahr
Rozmiar: 23 KB

SHADOW MAKER

Zadaniem programu jest dodanie cienia wszelakim grafikom. Ma więc zastosowanie np. w przypadku tworzenia stron WWW. Jest on równie prosty w użyciu, co ograniczony. Obecna wersja ma również wiele niedociągnięć. Obrazek powinien być w rozdziałce 320x256 (!!!), kolorem podstawowym musi być biały, a kolory od 241 do 256 używane są jako cienie, więc nie należy ich stosować w obrazku. Jeśli jednak takie ograniczenia Ci nie przeszkadzają, sięgnij po Shadow Makera, gdyż dobrze wykonuje swoje ograniczone zadanie.

Autor: Fessor
Rozmiar: 26 KB

WBANIMITOR

Bardzo ciekawy programik podobny do opisywanego niegdyś utilka animującego „boinga" na pulpicie. WBAnimitor ma jednak nad nim przewagę: potrafi wyświetlać na pulpicie każdy plik będący animbrushem. Jak pisze autor, przy odpowiednim ustawieniu poszczególnych animacji na pulpicie można sprawić wrażenie animowanego całego blatu. Program jest jednak niestabilny. Ścieżkę dostępu do animbrusha jak i pozycję wyświetlania ustawiamy w tooltype'ach. Jeśli po ustawieniu wspomnianej ścieżki program pliku nie znajdzie, zawiesi się. Bach!

Autor: Toby Zuijdvelt
Rozmiar: 32 KB

LMJOIN

Czyli Low Memory Join. Do połączenia plików systemową komendą „join" potrzeba sporo pamięci. Program ten stworzono z myślą o mniej bogatych w RAM Amisiach, także wyposażonych w OS 1.3+... Program podmienia systemową komendę „join", dzięki czemu łączenie plików wielkością przekraczających kilkakrotnie zasoby RAMu odbywa się przy minimalnym obciążeniu pamięci. Pomysłowe i użyteczne.

Autor: Bugada Andrea
Rozmiar: 5 KB

ICO2INFO

Nazwa mówi sama za siebie. Program konwertuje pecetowe wizerunki ikon na amigowe. Pomysł trochę nie w tę stronę – to raczej pecetowcy powinni się zatroszczyć, by móc używać amigowych ikon. Kiedyś w jednym z pecetowych pism koleś napisał coś w stylu: „od czasu, gdy przesiadłem się na peceta, szukałem bez skutku tak pięknych i barwnych ikon, jakie miałem na Amidze". Z radością zauważam, że cokolwiek potrzebuję, choć byłoby to najbardziej zakręcone, zawsze znajdzie się jakiś Amigowiec, który również o tym pomyśli i zrobi odpowiedni program. Ico2Info ładnie zamieni ikonki, pracując pod systemem 3.5 i na procesorze 020+. Aby zmusić program do działania pod starszymi systemami, wystarczy mieć w Libs: bibliotekę newicon.

Autor: Stephan Rupprecht
Rozmiar: 5 KB



Simple Clock

MATRIX

W ACS 6/00 opisałem dwa matrixowe wygaszacze: MTX i Matrix BL. Tym razem przyszła pora na świeżutkiego Matrixa prosto z aminetu. Jest to trzeci matrixowy wygaszacz, jaki udało mi się znaleźć. Wyglądem przypomina MTXa, ma jednak kilka funkcji, których nie ma ten pierwszy, i dlatego warto go opisać. Litery są cieniowane, ta spadająca jako pierwsza ma kolor biały i jego odcienie, co wygląda iście kosmicznie. Program (na razie) nie ma własnego GUI, można go jednak skonfigurować za pomocą tooltype'ów. Można ustalić wysokość i szerokość liter (optymalne ustawienie to 40x40). Blanker reaguje na ruch myszą (MTX nie miał tej funkcji). Przy wyjściu z blankera mamy FadeOut (a może to monitor mi wysiada?). Poza tym, Matrix uwzględnia monitory „oszczędnościowe". Jest to nie lada konkurent dla MTXa (coś jak Voyager dla IBrowse). Matrix ma jednak jedną niemałą wadę. Jest bardzo powolny nawet na 030! Ustawienia szybkości w tooltype'ach trochę pomagają, jednak niewystarczająco. Reszty dowiecie się z dołączonego guide. Polecam.

Autor: Oliver Fabre
Rozmiar: 40 KB

SON-GOKU

Na koniec zostawiłem sobie coś, co jest raczej mało związane z użytkami, ale za to warte przedstawienia i jest dowodem, że Amiga jest „dobra na wszystko". Niejaki Tomwoof przygotował niespodziankę dla fanów serii anime Dragon Ball (zapewne większość z Was spotkała się z tym tytułem). Mając do dyspozycji Amigę 1200/030EC 40 MHz bez koproca z 4 MB Fastu stworzył przy pomocy Imagine 3 oraz MainActora trójwymiarową animację głównego bohatera serialu – Son-Goku. Zrobił to naprawdę świetnie. Kumpel, który wpadł do mnie zobaczyć to cudo, po tym jak oczy wróciły mu na miejsce, wydukał czy da się to odpalić na piecu. Wielkie brawa dla autora. Jestem dumny, że takie coś powstało na Ami. Polecam.

Zapraszam na kolejny odcinek działu w następnym numerze ACS.

Tomasz Kasprzak
aniol@magownia.w.pl

Sid4Amiga v3.32

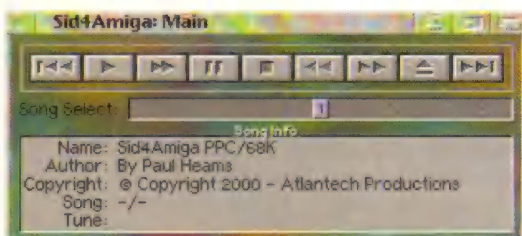
Któż nie pamięta maszynki o nazwie C64... Niektórzy cenili swego „Ceśka" tak samo, jak Amigę, a nawet nie rozstali się z nim aż do dziś! Możliwości tego ośmiobitowca były olbrzymie, skupmy się jednak na dźwięku przez niego wydawanym.



Dźwięki, które generował C64, były (jak na owe czasy) nie do pobicia. Rozmaite maszyny próbowały je bezskutecznie dogonić. Układ dźwiękowy SID miał trzy kanały FM oraz „wynaleziony" później jeden kanał na sample. Co było w owej kości takiego, że do dziś zaciekawia i inspiruje? Wiele osób powie: dźwięk? Muzyka? Toż to zwykłe chip-mody! Niby tak, ale czy na pewno? Zwłaszcza gdy posłuchać na komodzie SIDów z ostatnich parties. I co? Qrde – ale to ma granie!

Często pierwsze „zadławienie" dźwiękiem z C64 ludzie przeżywają na naszych parties. Nie zapomnę chwil z Satellite '99, kiedy puściliśmy wraz z komodziarzami dema na bigscreenie. Reakcja partowiczów przeszła wszystko. Rzadko bowiem dzieje się tak, że wszyscy oglądają dema na stojąco, wyjąc z zachwytu. Efekty, efektami, ale później nie raz słyszałem: „Ale demo!", „Ale muza! To SID?!", „Muza powala". Dlaczego tak się dzieje?

PO ODSŁUCHANIU KILKU MOICH ULUBIONYCH SZLAGIERÓW STWIERDZIŁEM, ŻE BRZMI TO JAK PRAWDZIWY SID! GENIALNIE FILTROWANE ŚCIEŻKI BASOWE, A NIE TRZESZCZĄCE POD SIDPLAYEM DŹWIĘKI...

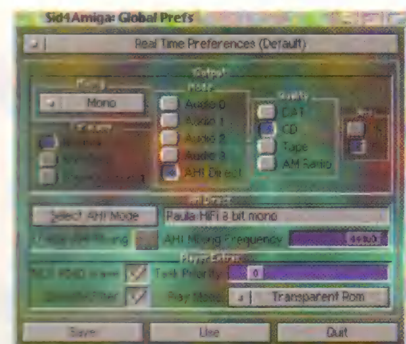




Obecnie bardzo modne w muzyce stały się syntezatory analogowe. Syntezatory, na których muzyk każdy dźwięk tworzy sam, zmieniając falę/częstotliwość. Właśnie tak samo generowany jest dźwięk przez SIDa. Oczywiście nie jest to taka sama jakość, lecz jak na owe czasy dawało niezłe możliwości generowania syntetycznego brzmienia. Nie należy zapominać o tym, że C64 dysponuje pokaźną biblioteką oprogramowania muzycznego – dość dobrej jakości. Ponadto układ ten dysponuje także systemem filtrów, przez co jeszcze bardziej zwiększa się jego funkcjonalność i jakość efektu końcowego.

Mało tego – widziałem na własne oczy SID Station! Jest to „cyfrowy analog" na bazie kilku SIDów. No może nie wirtualny analog, a syntezator na SIDach, ale... Gra to niesamowicie. Łatwa konfiguracja, etc. I pomyśleć, ile minęło czasu od pojawienia się SIDa...

Ja sam – zwolennik tego układu – do niedawna karmiłem się PlaySidem i innym softem do odgrywania SIDów... Było fajnie – niby podobny klimat, ale... czegoś brakowało. W końcu ukazały się wczesne wersje nowej odgrywajki Sid4Amiga i... klimat zaczął zdecydowanie się zmieniać na lepsze. Dlaczego? Otóż, zwłaszcza nowe utwory SIDowe mocno wykorzystują drzemiące w SIDzie możliwości filtracji. Kiedy przesłuchamy taki kawałek na PlaySidzie czy innym Hippoplayerze, jest fajnie kiedy nie znamy brzmienia z oryginalnego SIDa... W oryginale niektóre kawałki brzmią jakby były stworzone na sprzęcie pokroju TB-303! Może jest to trochę za mocno powiedziane, ale blisko.



Ostatnio dorwałem nową wersję Sid4Amiga w wersji v3.32. Po odsłuchaniu kilku moich ulubionych szlagierów stwierdziłem, że brzmi to jak prawdziwy SID! To jest to! Genialnie filtrowane ścieżki basowe, a nie trzeszczące pod SidPlayem dźwięki.

Testowana przeze mnie wersja to Sid4AmigaPPC v3.32. Instalacja przebiega bez problemów przy użyciu dobrze napisanego skryptu instalacyjnego. Podczas instalki mamy wybór jaką wersję chcemy używać: 68k (020, 040+) lub PPC. Opiszę wrażenia z testów wersji na PPC i pobieżnie z 68k.

Jak to gra? Wyśmienicie. Testowałem ów player z włączoną emulacją filtrów oraz MOS 8580 i... moim zdaniem jest to najlepszy udawacz SIDa, a porównuję go ze wszystkimi playerami SIDów, jakie znam na wszystkie platformy. Sid4Amiga gra po prostu najlepiej. Dźwięki SIDa odgrywane były z jakością CD (dat/cd/tape/radio – możliwe ustawienia) w trybie mono (SID jest monofoniczny - więc czy jest sens być lepszym niż oryginał?), a wyjście AHI ustawione było na 8bit HIFI mono. To po prostu trzeba usłyszeć – zwłaszcza kawałki które używają znacząco filtrów. Testowana wersja PPC śmigała jak przecinak. Emulacja była superextracool :). Po długim czasie zachwytu zainstalowałem do RAMu wersję na 68k (dokładnie na 040 FPU) i... też było nieźle, ale z trybu 8bit HIFI musiałem zrezygnować na rzecz Fast 8bit mono. Przełączyłem też jakość emulacji na „tape", bowiem od czasu do czasu grany dźwięk lubił się zaciąć na ułamek sekundy. Ale... pamiętajmy, że to jednak nie jest grajek pokroju PlaySida czy też Hippoplayera, lecz pełna emulacja SIDa! Dynamiczna filtracja emulowanej kości FM to nie małe frytki. Amigowe układy nie posiadają generacji obwiedni – to są przetworniki cyfrowo-analogowe, a nie syntezator. Polecam wszystkim z procesorami 040+ program Sid4Amiga. Dźwięki z komody są WIELKIE.

Sid4Amiga v3.32 testowany był na A1200T, 040/40 MHz, 603e/270 MHz, 64 MB RAM, B-Vision.



Madbart/Appendix
[Taboo Sztaff]
madbart@px.pl

RenameMOD

Bardzo często zdarza się, że pliki z modułami muzycznymi mają przekłamane lub celowo zmienione nazwy, niezgodne z oryginalnym tytułem nadanym przez kompozytora.

Jako najlepszy przykład może tu posłużyć jeden z pierwszych kompaktów wydanych na Amigę, poświęcony wyłącznie „dźwiękom i modułom". Ten, kto zapoznał się z zawartością tej płytki, dobrze wie, o czym mówię. Kompakt miał jedną zasadniczą wadę (pomijając już przeciętność większości modułów), a mianowicie dosyć często bardziej znane moduły powtarzały się na płycie pod różnymi nazwami. Najczęściej był to jakiś skrót od oryginalnej nazwy lub niepełny tytuł utworu. Tak czy inaczej sytuacja trochę denerwująca dla słuchacza, który po dwa, trzy razy napotyka na ten sam utwór. I właśnie po to, by wyeliminować tego typu wpadki, powstał niewielki programik o nazwie RenameMOD (właściwie to taka miniprocedurka – zajmuje trochę ponad 5 KB!). Jak wskazuje nazwa, program zmienia nieprawidłowe nazwy modułów na te oryginalne, zapisane jako SongName przez autora modułu. Na pierwszy rzut oka, raczej nic szczególnego, w końcu można to zrobić ręcznie bez większych ceregieli, ale... gdy ma się kolekcję kilkuset modułów na twardym dysku, to wtedy RenameMOD staje się praktycznie niezbędny (no chyba że komuś rzeczywiście nie przeszkadzają nazwy typu „MOD.01" czy „MOD.ets", ale mam nadzieję, że takich jest niewielu ;).

Przejdźmy do obsługi programu. RenameMOD nie ma własnego GUI, a więc wszystkie argumenty trzeba wklepywać ręcznie w oknie CLI. Na szczęście aby uzyskać oczekiwany efekt, nie trzeba się długo produkować – wystarczy następująca komenda:

```
RenameMOD nazwa_pliku
```

W takim wypadku program sprawdzi nazwę jednego modułu i ewentualnie ją skoryguje (jeśli jest błędna). Niestety z poziomu CLI można zmienić nazwę tylko jednego modułu (a w takiej sytuacji używanie programu mija się przecież z celem). Zatem najlepszym rozwiązaniem jest „podpięcie" procedurki pod Directory Opusa. Można powiedzieć, że RenameMOD jest niemal stworzony do współpracy z Opusem, wtedy dopiero można wykorzystać wszystkie możliwości drzemiące w tej małej procedurce. A przepis na sukces wygląda następująco. W oknie „Edycja funkcji" wpisujemy:

```
[AmigaDOS] RenameMOD {f}
```

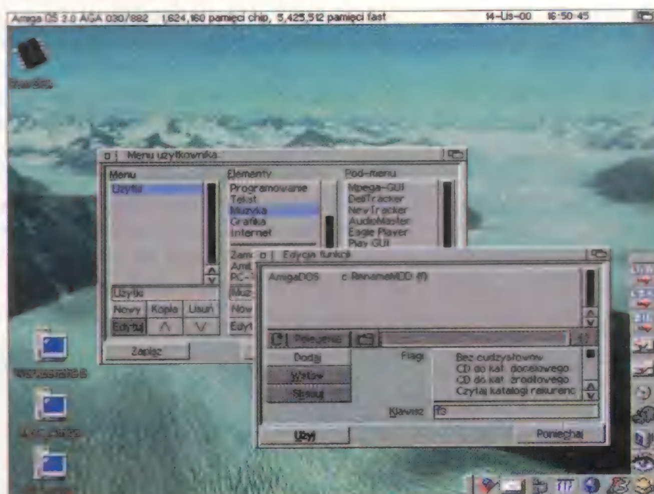
Do tego trzeba „zaptaszkować": „Wczytaj przy każdym pliku", „Wszystkie pliki" oraz „Zaktualizuj kat. źródłowy". Można też dorzucić jakiś wolny hotkey (ja mam klawisz F3). W ten sposób wszystkie zaznaczone w listerze moduły zostaną automatycznie przefiltrowane przez RenameMOD. Poza tym modki nie mogą być spakowane, ponieważ wtedy program nie poradzi sobie ze zmianą nazwy.



Na koniec kilka słów o formatach modułów obsługiwanych przez RenameMOD. Oprócz klasycznego Protrackera mamy tu FastTrackera II (popularne XM-y), PlaySIDa, ScreamTrackera oraz mniej znane formaty, takie jak Face the Noice, Art of Noise i MutliTracker. Niestety RenameMOD nie rozpoznaje formatu DigiBoostera, ale mimo wszystko to i tak sporo jak na tak niewielki programik. Myślę, że od czasu do czasu przyda się każdemu Amigowcowi.

Program ma status „messageware", a jego autorem jest Andreas Wiencke. Archiwum z RenameMOD znajdziesz na Aminecie w katalogu mus/misc.

Marek „fUego" Hać
fuego@serwis.pl





DBM2XM

Wydarzyła się ostatnio rzecz niebywała. Otworzono nowy sklep rybny? Michael Jackson przyznał się w końcu, że w rzeczywistości jest owadem? Nie. Pojawił się program, na który amigowi muzycy czekali od dawna, a który służy do konwertowania modułów z formatu DigiBoosteraPro na format FastTrackera2.



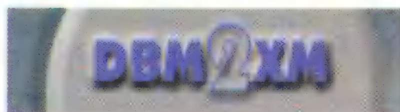
I oczywiście stworzył go nikt inny, jak amigowy muzyk – znany wszystkim MaXyM/Pic Saint Loup. To kolejny dowód na to, że na amigowym rynku software'owym każdy jest praktycznie zdany na siebie. Może to i dobrze, bo powstał produkt naprawdę potrzebny, a nie kolejny bzdurny encoder MP3 czy głupi player.

DZIAŁANIE

Do programu dołączona jest instrukcja w HTMLu, a także polskie locale. Pierwszy duży plus. Wymagania sprzętowe też są niewielkie – system 2.0 lub wyższy, zainstalowany pakiet MUI i około 600 kilo RAMu.

Po wczytaniu modułu do pamięci program analizuje go i podaje listę efektów, które nie mogą być skonwertowane, bo w FT2 ich nie ma. Jakie to komendy, wszyscy muzycy doskonale wiedzą. Jest to istotne novum w stosunku do DBPro, który wprawdzie pozwala zgrywać moduły jako *.xm, ale czyni to bez żadnego komentarza. A wiadomo, co robi na przykład małe dziecko, kiedy nic nie mówi? No właśnie...

W menu Prefs możemy wybrać między amigową i linearną tablicą częstotliwości. Ma to znaczenie w przypadku komend takich, jak 4xy (wibrato). Przy tablicach amigowych wibrato w naszym XMie może brzmieć przesadnie wyraź-



nie, z kolei tablice linearne osłabiają działanie efektów 1xy, 2xy, 3xy, czy EAx i EBx. Zatem bez późniejszej obróbki modka pod FastTrackerem raczej się nie obędzie. Kolejna rzecz – program FT2 pozwala wprawdzie używać dwóch komend w jednej linii, z tym że pierwsza z nich musi się odnosić do głośności. W DBPro nie ma takich ograniczeń. Co zatem robi DBM2XM, gdy znajdzie w naszym module np. komendy 4xy i 9xy w jednej linii? Otóż daje nam możliwość:

a) wyrzucenia z patternów wszystkich komend niekompatybilnych z FT2,

b) zamiany efektów miejscami tylko wtedy, gdy jest to konieczne (np. gdy w swoim module mamy 942 C28, opcja zamieni to na C28 942),

c) optymalizacji, która polega na tym, że kiedy mamy np. 000 C20 program zamieni komendy miejscami, zyskując tym samym 1 bajt, przez co mod się oczywiście skróci,

d) zmuszenia programu do konwertowania nawet tych komend, które nie mają swoich dokładnych odpowiedników w FT2 (np. zapis typu 856 zostanie zamieniony na 850, a często stosowana przez użytkowników DB kombinacja komend Fxy, np. F05 F82 zostanie rozdzielona i druga komenda trafi na pierwsze wolne miejsce np. na sąsiedniej ścieżce). Nie wiem tylko dlaczego ta opcja działa błędnie, kiedy obok komendy 8xy jest Cxy.

Innym mankamentem FT2 jest fakt, że najwyższym dźwiękiem, jaki możemy uzyskać, jest B-7. Gdy więc nasz program natrafi na nuty z ósmej oktawy, mamy problem. Autor jednak przewidział taką ewentualność i znowu daje nam wybór:

a) można te nuty obniżyć o oktawę,

b) usunąć je pozostawiając tylko komendy,

c) usunąć nutę wraz z komendami,

d) stworzyć zupełnie nowy, podniesiony o oktawę sampel i wstawić go tam, gdzie trzeba, co jest rozwiązaniem rewelacyjnym. Nie muszę chyba dodawać, że tak powstały sampel zachowuje wszystkie parametry pierwowzoru: głośność, strój, obwiednie volume i panning, a nawet zapętlenie i to z uwzględnieniem jego rodzaju!

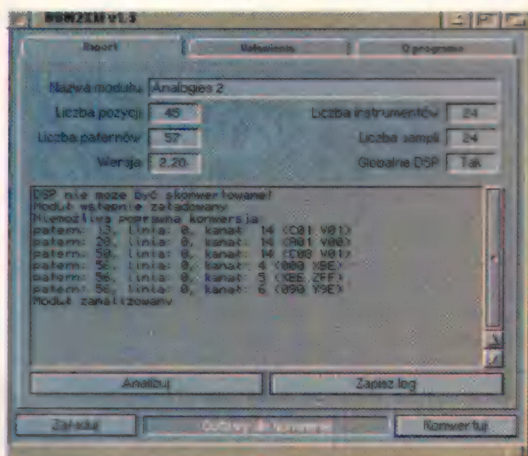
Szkoda, że nie ma możliwości usunięcia z modułu całej partii instrumentu. Jednak przy usuwaniu nuty, czy to z komendami czy bez, program rozrzuca po ścieżkach dziwne „brzydy". Nie mają one wpływu na dźwięk, ale są dosyć nieestetyczne.

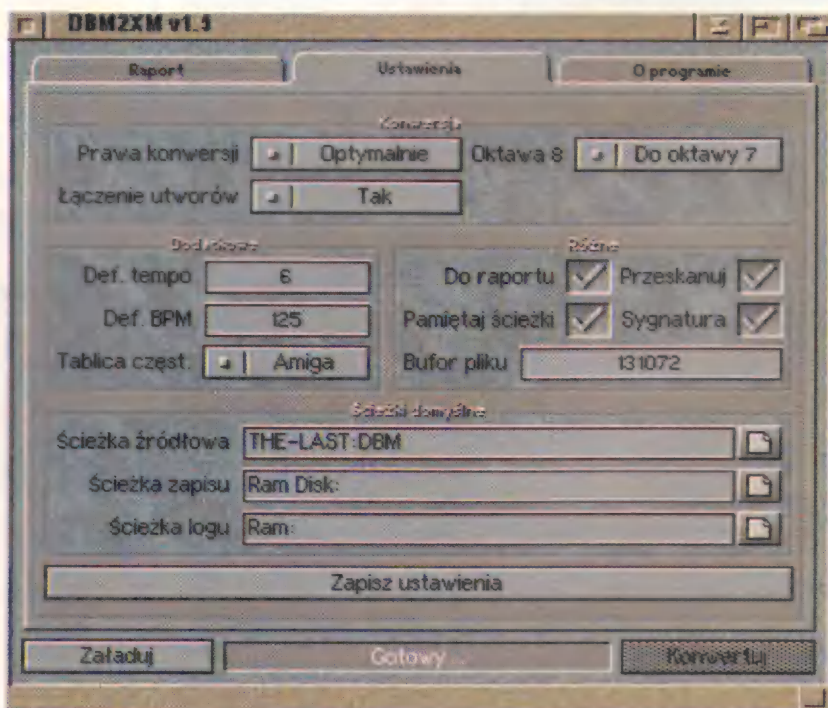
Inną wadą programu jest to, że komendę E3x traktuje jakby była zaimplementowana w FT2. A przecież nie jest. Ponieważ odtwarza ona sampla od tyłu, można by to obejść stwarzając nowy, odwrócony sampel. Nie przypuszczam jednak, żeby autor nie mógł sobie z tym poradzić – raczej w ferworze programowania po prostu to przeoczył.

PO CO TO KOMU?

Ktoś może zapytać, na co komu ten program. Otóż wiele dobrego można powiedzieć o naszym AHI, ale nikt nie zaprzeczy, że słynne klikanie bardzo utrudnia życie. Na czym to polega? W uproszczeniu chodzi o to, że przy inicjacji cichych, wolno narastających brzmień typu string, słychać wyraźny irytujący trzask. Pal sześć, gdyby było go słychać przy odtwarzaniu modułów w realtimie, ale jak na złość występuje on właśnie tylko w trybach filesave. I nic tu nie pomoże żadna karta dźwiękowa. Ba! Dopiero na karcie tak naprawdę to słychać. Podobno istnieje już wersja rozwojowa AHI oparta na AHI PPC, która rzekomo nie ma tej denerwującej usterki, ale jest za to jak zarost Michaela Jacksona, bo nikt jej jeszcze nie widział. Dlatego też wszyscy ci, którzy chcieliby zgrać swój

WSZYSCY CI, KTÓRZY CHCIELIBY ZGRAĆ SWÓJ MODUŁ NP. NA PŁYTĘ, TERAZ MOGĄ TO ZROBIĆ, KONWERTUJĄC GO NAJPIERW NA *.XM, A POTEM MIKSUJĄC NA FASTTRACKERZE...





moduł np. na płytę, teraz mogą to zrobić, konwertując go najpierw na *.xm, a potem miksując na FastTrackerze.

Inne zastosowanie to chociażby zachodnie music compos. Jak wiadomo, zawistni Zachodniacy nie mogąc pogodzić się z faktem, że najlepszy amigowy tracker powstał w Polsce, programowo nie dopuszczają formatu *.dbm do konkursów muzycznych. Ja osobiście nawołuję do bojkotu *.xm na amigowych parties, ale niektórzy nie widzą w nich niczego niestosownego i to właśnie oni będą mieć z DBM2XM dodatkowy pożytek.

CO Z TROLLAMI?

Autor pisze, żeby nie niszczyć cudzej pracy, konwertując utwór nie będąc pewnym, jaki będzie wynik. Oznacza to, że konwersji modułu może dokonać tylko muzyk, a najlepiej sam autor kompozycji. Wiem jednak, że wielu czytelników potraktuje to nie jako przestrogę, a zachętę. I dla takich właśnie wrednych trolli przygotowałem niespodziankę – zabezpieczenie. Po tym zabiegu moduł da się skonwertować, ale nie odtworzyć. I nie naprawi tego nawet Adam Słodowy. Tym bardziej że ostatnio projektuje podobno nowe amigowe obudowy tower, oczywiście z płyt pilśniowych. Spójrzcie na taki zapis:

```
Track A  Track B
000 B00  B01 F05
```

Co my tu mamy? Po pierwsze – jest to pattern 0. Otóż na tracku A każemy mu skoczyć do... patternu o pozycji 0, natomiast tracku B do patternu o pozycji 1 i dodatkowo ustawiamy prędkość. Pozornie jest to bez sensu. DBPro w każdym razie otrzymując te dwa sprzeczne rozkazy głupieje i skacze do patternu o pozycji 1. Natomiast DBM2XM, niezależnie do tego, którą z czterech możliwości konwersji komend wybierzemy, po prostu usuwa z pierwszej kolumny tracku B komendę B01, bo przecież FT2 pozwala używać w tym miejscu tylko komend związanych z głośnością. No więc gdy wywali naszą B01, cóż pozostanie? B00! Rozumiecie? Moduł po prostu utkwi w patternie o pozycji 0! Oczywiście zabezpieczenia trzeba zastosować w całym module przynajmniej kilka razy. W tym celu na tracku A w drugiej kolumnie podajemy pozycję patternu, na którym ma moduł zawisnąć, a na tracku B w pierwszej kolumnie wpisujemy po prostu numer o 1 większy od pozycji, na której się aktualnie znajdujemy. Trzeba to zrobić w ostatniej linii patternu. Dlaczego? Żeby ogłupić DBPro, który grzecznie przeskoczy sobie do następnego patternu; innymi słowy zachowa się tak, jakby żadnego wpisu w ogóle nie było, a o to nam przecież chodzi.

NAMIARY

DBM2XM można znaleźć na Aminecie w katalogu mus/misc albo ściągnąć go ze strony domowej MaXyMa:
http://www.mops.uci.agh.edu.pl/~mxm_crd
Adres autora:
mxm_crd@student.uci.agh.edu.pl

Efekt zabezpieczenia jest taki, że nawet jeśli ktoś poleci WinAmpowi grać pattern następny, to po dojściu do jego końca mod i tak przeskoczy tam, gdzie chcemy.

Program testowałem na różnych Amigach w różnych konfiguracjach i nie sprawiał żadnych problemów.

JazzCat/Pic Saint Loup
[Taboo Staw]

PS. W razie gdyby autor wyrażał zainteresowanie dalszym rozwojem DBM2XM, zgłaszam się na betatestera.

DLA WREDNYCH TROLLI PRZYGOTOWAŁEM NIESPODZIANKĘ – ZABEZPIECZENIE. PO TYM ZABIEGU MODUŁ DA SIĘ SKONWERTOWAĆ, ALE NIE ODTWORZYĆ. I NIE NAPRAWI TEGO NAWET ADAM SŁODOWY...

Noisome

Czasy starych ośmiobitowców dawno minęły, a wraz z nimi wiele ciekawych pomysłów, które nie zostały przyswojone przez kolejne generacje komputerów.

Jednym z takich patentów było wydawanie przez demonicznego ośmiobitowca charakterystycznego dźwięku w czasie pisania na klawiaturze. Te swoiste „pikanie" zgubiło się gdzieś po drodze w czasie ewolucji systemów komputerowych, a przecież to właśnie ono było jednym z symboli atarowskiego i commodorowskiego Basica (oczywiście pomijając napis READY i zachęcający do pisania kursor, który się pod nim znajdował). Dlatego aby wypełnić lukę wywołaną przez konstruktorów i ku uciesze melancholików nie mogących pogodzić się z faktem, że lata 80. odeszły w przeszłość, powstał Noisome.

Tak jak można się domyślić, program przenosi w czasie nasz komputer o jakieś 15-20 lat wstecz – ale bez obaw, na pewno po jego uruchomieniu nie ujrzycie niebieskiego ekranu w śmiesznie niskiej rozdzielczości z napisem READY i białym kursorem ;). Dzięki Noisome można wreszcie przywołać dawne wspomnienia, podkładając pod klawisze (i nie tylko, ale o tym później) ciekawe sample (np. owe atarynkowe „pikanie"). Dokładniej rzecz ujmując, można podstawić trzy klawiszowe sample: pod Return, spację i resztę przycisków. Bardzo ciekawe efekty dają dźwięki maszyny do pisania (standardowe ustawienia Noisome). Można przy nich odnieść wrażenie, że program trochę się zagalopował i przeniósł nas z końca na początek XX wieku.

Ale i na tym nie koniec – program umożliwia podstawienie dowolnych sampli również pod klawisze myszki, a także potrafi odegrać dźwięk w czasie wkładania lub wyjmowania dyskietek ze stacji dysków. Jeśli chodzi o myszkę, to tu raczej nie ma co szaleć z obszernymi samplami, bo efekty tego będą raczej słabiutkie, chociaż wszystko jest sprawą gustu... Moim zdaniem najlepszym rozwiązaniem jest podłożenie pod tę funkcję w miarę krótkiego dźwięku, można też (jeśli ktoś ma manię „łindołsa"), zerżnąć z prawdziwej windy sampla „pikającego" w czasie otwierania okien, przekonwertować go do amigowego IFFa i podstawić potem jako „Left mousebutton". Efekty mogą być nawet całkiem ciekawe. A co do dźwięków związanych ze stacją dysków, to tu jest całkowicie inna sytuacja. Sample odgrywane w czasie wkładania albo wyjmowania dyskietki powinny być jak najbardziej zbajerowane. Może to być kawałek ulubionej piosenki albo urywek tekstu z jakiegoś filmu. Możliwości jest naprawdę dużo, a wszelkie kombinacje z tworzeniem własnych sampli włącznie są jak najbardziej wskazane (np. jako Disk Inserted można podłożyć zsamplowany dźwięk zapalanej zapałki, a jako Disk Removed dźwięk drącej się kartki papieru).

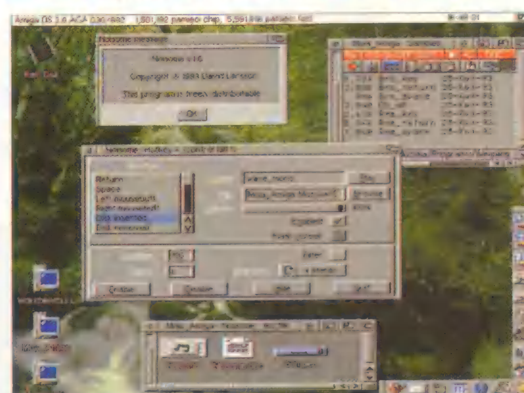
Kilka funkcji programu jest już dobrze znanych użytkownikom DOpusa Magellana (np. wspomniane dźwięki związane ze stacją dysków), w takim wypadku Noisome można potraktować jako dopełnienie standardowych możliwości Opusa. Noisome nie jest w sumie narzędziem, bez którego nie można przeżyć. Jednak na pewno robi wrażenie przede wszystkim na osobach nieobytych, które nie mogą pojąć, co się dzieje, gdy w czasie pisania na klawiaturze z głośników wydobywają się jakieś dziwne dźwięki :). Słowem, Noisome daje masę frajdy i warto poświęcić mu trochę wolnego czasu.

Autorem programu jest Amigowiec ze Szwecji – David Larsson. Noisome znajdziesz na Aminecie w katalogu mus/misc.



Marek „fUego" Hać
fuego@promail.pl

DZIĘKI NOISOME MOŻNA WRESZCIE PRZYWOŁAĆ DAWNE WSPOMNIENIA, PODKŁADAJĄC POD KLAWISZE (I NIE TYLKO) CIEKAWE SAMPLE (NP. ATARYNKOWE „PIKANIE")...



Aukcje w internecie

Amigowiec chcący kupić w Polsce coś do swojego komputera nie jest w zbyt komfortowej sytuacji (żeby nie wyrazić się bardziej soczyście). Nie jest najlepiej zarówno jeśli chodzi o produkty nowe, jak i o kupno czegoś „z drugiej ręki".

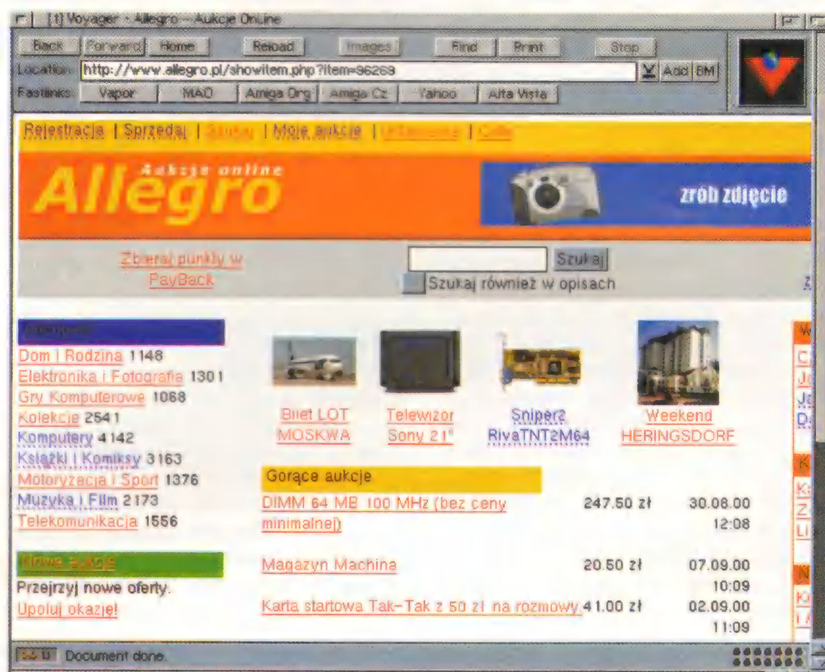
Nic w tym dziwnego, jeśli zauważy się, że ilość dobrych sklepów oferujących amigowy osprzęt nie jest najwyższą liczbą całkowitą (żeby nie powiedzieć...), a handel internetowy w naszym kraju ciągle oscyluje na poziomie południowego Bangladeszu (żeby...).

Czasami są nawet problemy z kupnem peryferiów pecetowych, z myślą o podłączeniu ich do Ami (weźmy np. DOBRY modem zewnętrzny), podobnie jak i ze starszymi komponentami, które (jak to informują nas multimedialni sprzedawcy w garniturach „powered by microsoft") „wyszły już z użycia". Mowa o mniejszych twardzielach, wolniejszych czytnikach, 14-calowych monitorach SVGA czy zewnętrznych modemach 33.6K.

Wydawać by się więc mogło, że pozostaje oferta kilku sklepów wysyłkowych, giełdy komputerowe w dużych miastach, internetowa giełda WFMH i wertowanie ogłoszeń w prasie. Na szczęście jest jeszcze jedna alternatywa i to w dodatku bardzo wygodna – aukcje w internecie.

Ideę aukcji internetowej przedstawię na przykładzie serwisu Allegro. Dlaczego właśnie jego? Po pierwsze, Allegro jest niewątpliwym liderem wśród tego typu portali w Polsce. Należy zresztą do brytyjskiej firmy QXL – potentata serwisów internetowych w Europie (posiadającego swoje oddziały w kliku krajach). Po drugie (równie ważne), jest najbardziej interesujący dla nas, amigowców. Dlaczego? Ano dlatego, że posiada kategorię „Amiga", w której, jak nietrudno się domyślić, licytowany jest wszelki hard'n'soft związany z naszym komputerem. Ale to nie wszystko. Amigowcy mogą z powodzeniem skorzystać także z działów uniwersalnych (które są tutaj wyjątkowo obszerne), jak chociażby „Monitory", „Drukarki", „Twarde dyski", „Pamięci", „Czytniki CD-ROM" czy „Modemy" (np. wspomniane na wstępie modele 33.6K są tutaj „na wyciągnięcie kończyny") i zakupić w nich „ogólnokomputerowe" komponenty do podłączenia z

KAŻDY WYSTAWIONY NA SPRZEDAŻ PRODUKT, OPRÓCZ OPISU, ZDJĘCIA (OPCJONALNIE), CZASU TRWANIA AUKCJI, SPOSOBU PŁATNOŚCI ITD., MA SWOJĄ CENĘ WYWOŁAWCZĄ ORAZ MINIMALNĄ...



Amigą. Po trzecie, mechanizmy funkcjonowania „domów aukcyjnych" są do siebie bardzo podobne. Zaznajomienie się więc z jednym z nich spowoduje, że przy korzystaniu z innych, nie napotkamy żadnych większych trudności.

KALI CHCIEĆ KUPOWAĆ

Wjedźmy zatem na Allegro (www.allegro.pl). Możemy woli eksplorować interesujące nas kategorie tematyczne (a jest ich naprawdę sporo). Gdy już wypatrzymy towar, którego szukaliśmy przez ostatnie miesiące (np. książkę „Walka z Cellulitis", wydanie drugie poprawione), musimy się zarejestrować. Wypełniamy ankietę, podając między innymi swoje dane, własnego aukcyjnego nicka, hasło i przebyte choroby zakaźnie (nie bójcie się, z tym ostatnim żartowałem ;). Po chwili otrzymamy na naszą skrzynkę pocztową e-mail zawierający specjalny kod, który należy wpisać w dalszej części rejestracji. Od tego momentu możemy już korzystać ze wszystkich usług serwisu. Przedtem warto jednak poznać (bardzo prostą zresztą) filozofię działania takiej aukcji.

Każdy wystawiony na sprzedaż produkt, oprócz opisu, zdjęcia (opcjonalnie), czasu trwania aukcji, sposobu płatności itd., ma swoją cenę WYWOŁAWCZĄ oraz MINIMALNĄ, ustalone uprzednio przez sprzedającego. Pierwsza to, jak wiadomo, kwota, od której zaczyna się licytacja, a druga to najniższa suma, za jaką sprzedający godzi się sprzedać swój towar. Ta druga pozostaje nieznana aż do momentu jej osiągnięcia (przekroczenia) przez licytujących. Czasami może jej w ogóle nie być. Kupowanie wygląda w ten sposób, że podajemy maksymalną cenę, jaką jesteśmy skłonni zapłacić za dany towar, a „elektroniczny licytator" przebija za nas wszystkie konkurencyjne oferty w obrębie naszego, podanego wcześniej, maksimum.

Na przykład kupujemy kartę BVision, której cena wywoławcza wynosi 200 zł. Podajemy maksymalną sumę, jaką możemy za nia zapłacić, np. 550 zł. Jeśli nikt oprócz nas nie połakomi się na ten okazyjny kąsek – wygramy licytację i... kupimy kartę za 200 zł? Niestety, jeszcze nie. Napisałem wcześniej, że sprzedający podaje przy swoim towarze cenę MINIMALNĄ. Gdy ta nie zostanie osiągnięta, sprzedający NIE MA OBOWIĄZKU sprzedania nam towaru. Jednak gdy wymagana MINIMALNA cena BVision byłaby mniejsza lub równa naszej cenie maksymalnej (550), aktualna stawka zostanie do niej wyrównana (np. do 500 zł). Czyli kupimy kartę, jeśli sprzedający nie ustalił jej ceny minimalnej na więcej niż 550 zł. Chyba że sprzedawca w ogóle zrezygnował z podania ceny minimalnej (zdarza się to jednak bardzo rzadko), wtedy mamy szansę kupić kartę BlizzardVision za 200 zł (chociaż nie ukrywam, że to dosyć utopijny model teoretyczny).

Najczęściej jednak znajdują się inni chętni do licytacji. Powróćmy zatem do naszego przykładu. Gdy ktoś „zaatakuje" naszą pozycję lidera w licytacji BVision stawką 300 zł, aktualna cena zostania automatycznie podbita w naszym imieniu do na przykład 305 zł (obronimy tym samym pierwsze miejsce na liście licytatorów). Go-

NAMIARY

Adresy kilku serwisów aukcyjnych:
http://aukcje.arena.pl
http://www.allegro.pl
http://www.aukcja.com
http://www.ktodawiecej.com

rąco zacznie się robić dopiero wtedy, gdy inny klient przebije naszą, podaną wcześniej, stawkę maksymalną, dając na przykład 560 zł. Wtedy natychmiast zostaniemy powiadomieni e-mailem, że nasza oferta została przebita o 10 zł, a do końca licytacji pozostało tyle i tyle czasu (na podjęcie decyzji czy grać dalej).

STRZEŻ SIĘ TROLLI!

Po wygraniu licytacji otrzymujemy namiary na właściciela towaru, i kontaktujemy się z nim już we własnym zakresie. Tutaj może pojawić się jednak pewien problem. Wiadomo bowiem, że tam, gdzie w grę wchodzą pieniądze i ludzie, pojawiają się również „przekręty". Aby choć w pewnym stopniu im zapobiec, w większości serwisów aukcyjnych wprowadzono możliwość skomentowania przeprowadzonej transakcji. Solidnego i rzetelnego sprzedawcę poznamy więc po pozytywnych opiniach jego wcześniejszych kontrahentów i „znaczkach za uczciwość" (w przypadku Allegro są to gwiazdki, żółta za każdą pozytywną opinię, czerwona za każde 5 opinii itd.). I analogicznie, reputacja kogoś wycofującego się z aukcji, zawyżającego koszty, wysyłającego cegły zamiast twardych dysków lub suszone makrele miast książek o walce z łupieżem, zostanie również odpowiednio „nadwyrężona".

Niestety taki ktoś będzie mógł zarejestrować się ponownie pod inną ksywą, adresem i z „tabula rasą" zamiast negatywnych opinii. Warto więc przed zaangażowaniem się w aukcję wybierać sprzedających, przy których nickach widnieją pozytywne komentarze, i stosować taktykę „nieufnej Marzeny" (co z kolei dyskryminuje tych sprzedających, którzy składają oferty w uczciwych zamiarach, ale po raz pierwszy – RB).

GRAĆ ABY WYGRAĆ

Jak wspomniałem, podczas sprzedaży przedmiotu ustawiamy czas trwania jego licytacji (np. 10 dni). To bardzo ważne podczas kupna, aby zapamiętać, kiedy ten termin się kończy. Większość decydujących starć pomiędzy kupującymi rozgrywa się bowiem w ostatnich minutach przed „godziną zerową" i jeśli bardzo nam na tym produkcie zależy – koniecznie trzeba wtedy „być" w sieci.

Pamiętam jedną z pierwszych swoich licytacji. Termin zakończenia aukcji interesującego mnie towaru upływał o morderczo wczesnej porze: 11:30 rano. Nastawiłem więc budzik na 11:00, wstałem i podpełzłem do komputera. Niestety, polska rzeczywistość dała o sobie znać scenariuszem jak z czarnej komedii (Delicatessen rulez). Otóż, udało mi się połączyć z internetem dopiero o 11:31 (tPSA rulez!). A jak nietrudno się domyśleć, około 11:28 ktoś przebił właśnie moją ofertę... Stały dostęp do sieci jest więc tutaj bardzo mile widziany.

Allegro | Rejestracja | Sprzedaj | Szukaj | Moje aukcje | Ustawienia | Café   Pomoc

Allegro – Aukcje online

NIKT CIĘ NIE NAGRODZIŁ? pierwszy polski serwis premiujący zakupy internetowe — PAYBACK

Allegro : Komputery : Sprzęt : Amiga
Ostatnia aktualizacja: 20/10/00 11:02

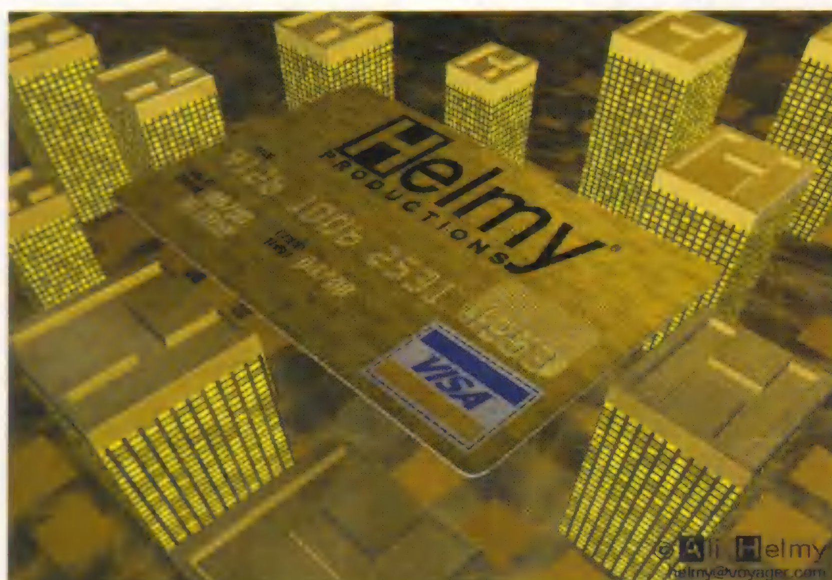
www.PC.com.pl

Szukaj
Szukaj również w opisach
Szukaj tylko w Amiga

Sprzedaj swój przedmiot w tej kategorii.

1/3 Następna>
1 2 3

Nazwa	Cena	Ofert	Do końca
4000	1625.00	4	4 godz.
92 dyskietki uzywane na Amige	15.50	3	8 godz.
Amiga – MegaRam HD	36.00	2	11 godz.
Amiga – AMOS	1.00	1	11 godz.
Karta VLab Motion	950.00	0	11 godz.
Modul YUV do karty VLab Motion	450.00	0	12 godz.
Amiga 500 z 1MB ram	100.00	7	21 godz.
Amiga 600 – 2 mb pamieci	130.00	0	1 dzień
AMIGA 2000 TURBO	600.00	0	1 dzień
11 kaset VBS z ksiazki	350.00	0	1 dzień
AMIGA 500	60.00	4	1 dzień
AMIGA 600 – stan idealny	102.50	3	1 dzień
FG 24 Movie	50.00	0	1 dzień
CD z czasopism	16.50	2	1 dzień



W WIĘKSZOŚCI SERWISÓW AUKCYJNYCH WPROWADZONO MOŻLIWOŚĆ SKOMENTOWANIA PRZEPROWADZONEJ TRANSAKCJI. SOLIDNEGO I RZETELNEGO SPRZEDAWCĘ POZNAMY WIĘC PO POZYTYWNYCH OPINIACH...

Dobrą metodą, choć na pewno „niezbyt" pożądaną przez szefostwa serwisów aukcyjnych, które za sprzedane towary pobierają opłaty (Allegro jest NA RAZIE bezpłatne), jest wysyłanie e-maila do sprzedającego interesujący nas towar z zapytaniem, czy nie zechciałby nam go odsprzedać „od ręki" po zaproponowanej przez nas cenie – bez czekania na koniec licytacji. Jest to właściwie wykorzystywanie serwisu jako „normalnej" giełdy – ale może przynieść całkiem niezłe efekty (o czym wiem z autopsji).

Podsumowując, aukcje w internecie są z pewnością bardzo ciekawym wypełnieniem amigowej niszy rynkowej i szczerze polecam je wszystkim „amigowym ultrasom". A jeśli nie interesują Cię komputery, to w szerokim spektrum najrozmaitszych kategorii tematycznych znajdziesz i tak na pewno coś ciekawego dla siebie i nie musi to być od razu legendarna zapalniczka Zippo, bojler AXL-21 czy ogrodniczki Andrzeja Le Pera.

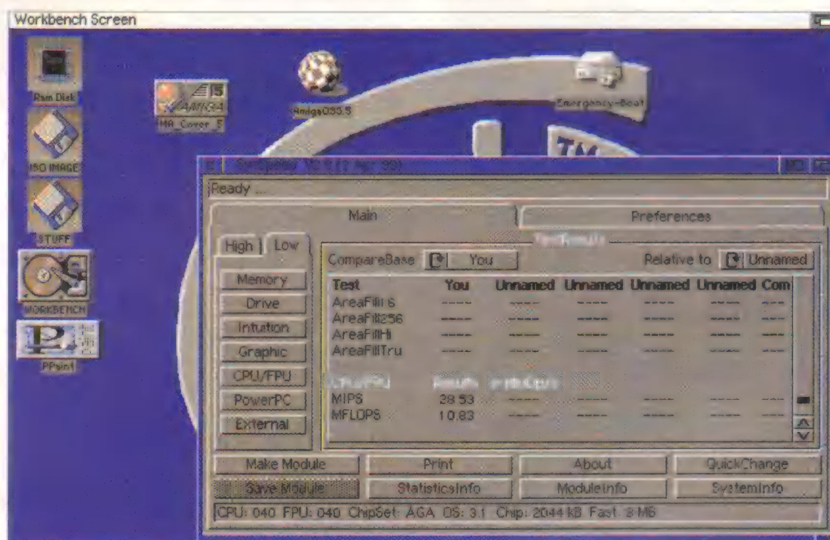
Slayer/Appendix
[Taboo Staff]

Z OSTATNIEJ CHWILI!

Całkiem niedawno pojawił się pierwszy serwis aukcyjny poświęcony tylko i wyłącznie Amidze i wszystkiemu, co z nią związane. Niestety nie jest on „umiejscowiony" w naszym kraju. Adres: http://web.ukonline.co.uk/amibid/amibid.html

Blizzard 1240 - nowe oblicze...

W ACS 3/97 opisywano kartę Blizzard 1240. Była to jak na tamte czasy konstrukcja stosunkowo nowoczesna.



Dziś wiele się zmieniło w znaczeniu karty na rynku. Amigowa technologia poszła do przodu, a producent i projektant tejże karty zbankrutował. Normalnie na naszym malutkim rynku takie wydarzenie oznacza koniec produkcji urządzenia, jednak nie w tym wypadku. Phase5 jeszcze przed bankructwem sprzedała prawa do produkcji całej rodziny Blizzardów opartych na procesorach rodziny 68k oraz karty graficznej CyberVision 64/3D innej niemieckiej firmie - DCE.

Jak można było się spodziewać, zmiana producenta pociągnęła za sobą pewne modyfikacje. Czy wyszły one na złe, czy na dobre – oceńcie sami.

DANE TECHNICZNE

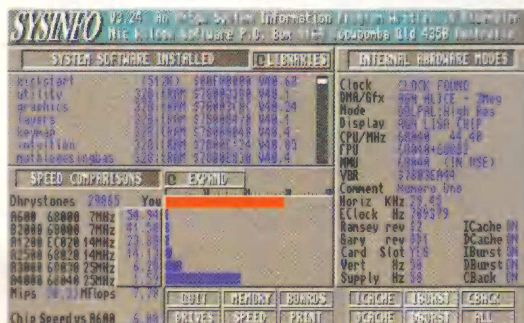
Karta jest niczym innym jak zubożoną wersją karty 1260. Otrzymujemy ją na tej samej płytce drukowanej. Jest to o tyle dobre, że można później w bardzo prosty sposób dokonać zamiany na 060. W instrukcji (którą stanowi kilka bardzo elegancko odbitych/wydrukowanych kartek formatu A4 zapisanych w języku angielskim z dość dobrze opisującymi wszystko zdjęciami) stwierdzono, że na nasze życzenie może tego dokonać producent.

Opisywany Blizzard ma na pokładzie procesor Motorola 68040 taktowany zegarem 40 MHz ze zintegrowaną jednostką zmiennoprzecinkową (czyt. koprocesorem – FPU) i układem zarządzania pamięcią wirtualną (MMU). Pewien niepokój co do jakości opisywanego produktu wzbudził we mnie fakt, że na procesorze zamiast logo producenta i oznaczenia modelu znajduje się jedynie kilka cyferek (chyba numer seryjny – gdyż na jakiekolwiek ze znanych mi oznaczeń Motorolek to nie wygląda).

Na procesorze nie ma zamontowanego jakiegokolwiek urządzenia ochładzającego, ale o tym dalej. Oprócz jednostki centralnej na pokładzie Blizzarda znajdziemy również podstawkę pod jeden moduł pamięci standardu SIMM PS/2 (do 64 MB), zegar czasu rzeczywistego i złącze grzebieniowe na dalsze rozszerzenia. Można do niego podpiąć kontroler SCSI-II, który przy okazji zapewni drugą podstawkę na pamięć.

A propos podstawek na pamięć – teraz ta montowana na karcie ustawiona jest pod takim kątem, że bezproblemowo można w niej zamontować pamięci dwustronne - choć to również zależy od tego czy i jak dużego coolera zapragniesz zamontować samemu.

WIDAĆ, ŻE OD PHASE5 PRZEJĘTO NIE TYLKO PRAWA DO PRODUKCJI, ALE RÓWNIEŻ SOLIDNOŚĆ WYKONANIA SAMEJ KARTY...



TESTY PRAKTYCZNE

Na samym początku karta zadziwiła mnie tym, że po wciśnięciu jej do kompa wszystko się żółwiło nawet w stosunku do posiadanego przeze mnie wcześniej Apollo, który miał słabsze „serducho" – 33 MHz. Okazało się, że karta ma fabrycznie wyłączoną pamięć podręczną procesora (cache), co straszliwie spowalnia jej działanie. Aby wszystko „wróciło do normy", należy w pierwszej linii naszej sekwencji startowej wpisać:

CPU Cache Burst

Po tym zabiegu karta sprawuje się całkiem, całkiem. Jeśli od razu palicie się do suchych danych, to chwilkę – tylko przełączę task i odpalę jakieś programy testujące... Już wróciłem. SysInfo podaje 30,33 MIPS, a SysSpeed 28,36. W każdym razie jest to karta przewyższająca szybkością nierozbudowaną Amigę 4000. W pracy wszystko wygląda pięknie. Jest to na pewno o wiele bardziej stabilna konstrukcja od Apollo (zarówno pod względem wykonania, jak i działania). Pomimo tego, że karta cały czas pracuje bez jakiegokolwiek urządzonka chłodzącego (nie licząc wiatraczka wbudowanego w zasilacz, ale to naprawdę niewiele), nigdy jeszcze nie zdarzyło jej się zwiesić mojego systemu z powodu przegrzania. Z powodu tego właśnie braku coolera karta przeznaczona jest do tysiącdwusetek „owieżowanych".

Blizzard pracuje praktycznie z każdym dostępnym oprogramowaniem i sprzętem. U mnie było to widoczne (a właściwie zadecydowało to o zamianie Apollo na Blizza) przy współpracy z micronikową płytą rozszerzeń Zorro III opisywaną w ACS 6/00. Mam wersję płyty głównej oznaczoną numerkiem 1D1 i po zakupie slotów okazało się, że karta Apollo nie działa poprawnie. Okazało się, że aby ta wersja płyty współpracowała z płytami Zorro III dostępnymi na polskim rynku (najpopularniejsza rewizja – 6.8), trzeba przy płycie głównej mieć ROMy 3.1 i kartę turbo Blizzard.

PODSUMOWANIE

Uważam, że dalsza produkcja kart z procesorem 040 jest jak na razie jeszcze dobrym pomysłem, gdyż nie każdy potrzebuje/chce/ma pieniądze na to, by kupić PPC. Jeśli jednak wyjdzie nowa Amiga i będzie możliwa jakaś płynna przesiadka z linii Classic (na to się zanosi – RB) – to będzie można dyskutować. W każdym razie wrażenia z użytkowania karty są jak najbardziej pozytywne. Wreszcie poprawiono mankament dokuczający użytkownikom B1240 najbardziej – możliwość zastosowania tylko jednostronnych SIMMów. Widać, że od Phase5 przejęto nie tylko prawa do produkcji, ale również solidność wykonania samej karty. Co ciekawe, na płytce drukowanej karty widnieje masa „wtopionych" i poprzyklejanych logosów oraz informacji o producencie. Solidna reklama... Ostatecznie rada jest taka: jeżeli chcesz wymienić swoją 020 lub 030 na coś szybszego i masz okazję dokonać upgrade'u lub uda Ci się tanio dostać tę kartę – to nie zastanawiaj się. Pewność i stabilność pracy na Blizzardzie są ogromne i naprawdę godne polecenia.

Kartę Blizzard 1240 DCE kupiłem w firmie Amigo (tel. 0-89 762 14 71) za 820 zł. Oczywiście nie jest to jedyna firma, która sprzedaje tę przystawkę.

Miłosz Staszewski
amiga-user@eranet.pl

OD REDAKCJI Dział Opinie powstał, aby czytelnicy ACS mogli dyskutować na tematy związane z amigowym światkiem lub sygnalizować pewne (ich zdaniem) pozytywne lub niepokojące zjawiska. Opinie przedstawione tutaj są własnymi poglądami autorów i nie muszą pokrywać się ze zdaniem redakcji ACS.

Amigowe rozważania

Wiecie, niestety od pewnego czasu mam możliwość obcowania z pecetem. I choć nie jest to na pewno tak dobry komputer, jak Amiga, to podczas jego użytkowania kilka spraw zwróciło moją uwagę. Od razu jednak piszę, że nie będzie to tekst w stylu artykułu Tinnera (aż takim desperatem to ja jeszcze nie jestem ;).

Oczywiście pierwsze wrażenie było takie jak u innych Amigowców. Pecet ma straszliwie niestabilny system. Wiedziałem o tym już od dawna (między innymi dzięki prasie amigowej ;), jednak zawsze miałem tę przyjemność obserwować to zjawisko wyłącznie u znajomych. A tu pewnego dnia okazało się, że jednak będę miał okazję doświadczenia tego

„NA SWOIM"

Oczywiście po sprawdzeniu wszystkiego (i pojęciu „na zdrowy rozum") wyglądało, że system jest w jak w najlepszym porządku. Mimo to jednak często-gęsto zaraz po uruchomieniu peceta mam na ekranie „niedozwoloną funkcję". Sprawa jest o tyle dziwna, że czasem to wcale nie występuje.

A więc jego software'ową część mamy już za sobą. Inną jednak zupełnie sprawą jest hardware i jego dostępność oraz ceny. Te, ku mojemu zdziwieniu, są znacznie niższe niż przypuszczałem (a i tak przewidywałem znacznie niższe kwoty w porównaniu ze sprzętem amigowym). Pecetowe firmy, choć są w łatwiejszej sytuacji niż amigowe, nie szokują jedynie cenami. Zadziwiają również znajomością całego rynku. Gdy kupowałem Zorro III do Ami, nie dość że napotkałem na problemy z kompatybilnością z produktami innych producentów, to jeszcze miałem problemy ze zgodnością z samą Amigą (a konkretnie z wersją płyty głównej). Zupełnie nie miałbym o to do firmy pretensji, gdyż takie są specyfikacje techniczne ich produktu, gdyby jednak ktoś mnie przed zakupem o tym uprzedził! A pytałem kilkakrotnie, pomny swoich wcześniejszych przejść ze zgodnością sprzętu amigowego. I owszem, po zakupie naprawdę poczułem się mile zaskoczony obsługą klienta w jednej z amigowych firm, jednak prosiłbym o szersze rozeznanie w rynku! Jeżeli firmy będą miały nawet najlepszą obsługę na świecie, ale ich produkty będą się wzajemnie gryzły, to powoli ludzie zaczną od Amigi niestety odchodzić. Zresztą nie będzie to dziwne, kiedy obok na rynku pecetowym nie dość, że wszystko jest kilkakrotnie tańsze – to na ogół dopracowane pod względem zgodności ze wszystkimi możliwymi dodatkami. Amiga niestety (naprawdę to zdanie nie jest czymś przyjemnym :-((( ) straciła już wszystko, co mogła zaoferować. Nie jest już od jakiegoś czasu unikatem nawet w dziedzinie montażu cyfrowego. Niestety, miałem okazję widzieć niedawno kartę umożliwiającą na pececie montaż, a kosztowała coś ponad 400 zł. Biorąc pod uwagę jeszcze dostępność pecetów i Amig oraz ceny przystawek/rozszerzeń do nich, wybór jest oczywisty. Nieprawdą jest również to, że pecety nie idą naprzód. Choć niektóre ich elementy (jak np. software) są do bani, to cały świat je supportuje. Nawet nasza firma-matka jakoś skłoniła się w stronę PC niż Classic Amiga...

Ja osobiście nie lubię jakoś specjalnie pecetów, a do Amigi przywiązałem się bardzo (choć mam ją jakieś 3 kata – licząc z używaniem A500). Nauczyła mnie ona wielu przydatnych mi dziś umiejętności. W dużej mierze przez to, że nie była zgodna z tzw. standardem przemysłowym i trzeba było poznawać założenia wielu standardów. Jeżeli jednak olbrzymie pieniądze wydawane na hardware do Amisi będą się okazywały w najbliższym czasie wyrzuconymi w błoto (z powodu niewspółgrania ze sobą poszczególnych elementów sprzętowych) to nie ukrywam, że chyba zmienię platformę. Nie, nie sprzedam Amigi, ale pozostanie ona w obecnej konfiguracji (tj. A1200T/040 40 MHz + 8 MB RAM + ZorroIII). Jeżeli bowiem kupię BlizzardPPC (albo jakiegoś G3/G4, jak wyjdzie), a ona nie będzie poprawnie funkcjonować z ZorroIII – to się załamię. Wkładam w to naprawdę niemałe (jak na moje możliwości, wręcz olbrzymie) pieniądze i chcę, aby zakupiony sprzęt spełniał swoje zadanie.

W tym momencie, żebym nie wyszedł na kompletnego zrzędę, przyznam, że amigowa firma, z którą miałem kontakt, ma rewelacyjną obsługę klienta. To jednak nie wystarczy. Nie starczy wspomagać klienta po zakupie. Należy mieć kompetentne i dokładne informacje na temat współpracy z różnego rodzaju przystawkami. W tym miejscu więc mały apel. Błagam! Jest wielu ludzi, którym zależy na Amidze. Udało się stworzyć takie organizacje, jak Aminet lub AIRI. Poczyńmy więc jeszcze jeden krok, aby Amiga na dobre nie osunęła się w bagno historii. Stwórzmy organizację, która zbierałaby dokładne specyfikacje dotyczące wychodzących przystawek, i z której producenci mogliby pobierać informacje na temat rozwiązań umożliwiających współpracę z innymi wyrobami (chcecie przykładów? Karta muzyczna firmy Kato Dev i BVision + Elbox ATA; sloty PCI na kartach Micronik ZorroIII i brak do nich oprogramowania i sterowników do CGX). Możliwości byłoby wiele więcej, gdyby ktoś to wszystko zebrał i uporządkował. Na firmę Amiga nie mamy o liczyć, ona „klasyków" już dawno postanowiła wyrolować. Jedynie my sami możemy sobie teraz pomóc. Nie traćmy czasu, bo wkrótce może się okazać, że nie ma już dla kogo tego wszystkiego się podejmować!

Troszkę podłamany Amigowiec-rulezowiec (to dla Tinnera ;)

Miłosz Staszewski
amiga-user@eranet.pl

KONKURS

Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu, wytnij kupon konkursowy (obok), naklej go na KARTKĘ POCZTOWĄ i odpowiedz na poniższe pytanie. Jeśli uważnie przeczytałeś ten numer ACS, nie będziesz miał kłopotów z odpowiedzią. Termin nadsyłania kartek upływa w momencie ukazania się następnego numeru ACS. Rozwiązanie konkursu już za dwa numery.
Dzisiejsze pytanie brzmi:

JAKI NUMER BĘDZIE NOSIĆ NOWA WERSJA SYSTEMU DLA AMIGI CLASSIC?



A nagrodą jest zestaw **AMINET SET 10**

W konkursie z ACS 5/00 składankę Aminet Set 9 wygrał **KRZYSZTOF GĘBSKI** (PIASTÓW). Gratulujemy! Nagroda leci pocztą.

POSZUKUJEMY WSPÓŁPRACOWNIKÓW

ACS, jak każde rozwijające się pismo, potrzebuje co jakiś czas świeżej krwi, żeby nie skostnieć. Obrana przez nas formuła „papierowego zinu" oznacza, że kandydaci na współpracowników ACS niekoniecznie muszą się legitymować dziennikarskim wykształceniem czy doświadczeniem w tej branży.
W szeregi redakcji naszego magazynu może wstąpić każdy amigowiec, który:

- ma stały dostęp do konta email;
- zna się na temacie, o którym chce pisać;
- potrafi ująć swoją wiedzę w konkretną i przejrzystą formę.

Jeśli mieszkasz w Warszawie lub okolicach (jesteś w stanie odwiedzać osobiście redakcję ACS), masz szansę zostać bliskim współpracownikiem ACS i opisywać komercyjne produkty (programy, gry, składanki CD, sprzęt), które producenci dostarczają do naszej redakcji.

Jeśli mieszkasz dalej, możesz stać się „zdalnym" współpracownikiem ACS (comiesięczne cykle artykułów, stałe zaopatrzenie naszego pisma w teksty o różnej tematyce albo po prostu ciekawy artykuł raz na jakiś czas).

Jeżeli jesteś zainteresowany jedną z tych opcji, wyślij email na adres: rbm@wa.onet.pl, a otrzymasz dokładne informacje.
Miejsce w ACS (a także nowa, podwyższona stawka) czeka!

REDAKCJA

AMIGO

http://www.amigo.free.ecig.pl

OS 3.5 — 190,-

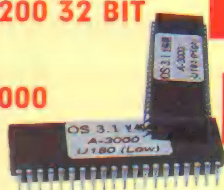
Workbench 3.1 — 50,-

OS 3.5 + ROM 3.1 — 269,-

ROM 2.05 A600 — 52,-
Umożliwia korzystanie z twardego dysku w A600

ROM 3.1 A1200 32 BIT — 89,-

ROM 3.1 A4000 — 99,-



Płyta A 1200 + ROM 3.1 — 299,-
Kompletna płyta Amigi 1200 Escom z ROMem 3.1

Kable IDE

2,5" -> 2,5", 7 cm	10,-
2,5" -> 3,5", 7 cm	15,-
3,5" -> 2,5", 7 cm	20,-
2,5" -> 2,5" -> 3,5", 70 cm	25,-
2,5" -> 3,5" -> 3,5", 70 cm	25,-
2,5" -> 2,5" -> 3 x 3,5", 70 cm	30,-
2,5 -> 4 x 3,5", 70 cm	35,-
3,5" -> 2 x 3,5", 50 cm	7,-
3,5" -> 2 x 3,5", 70 cm	10,-

Stacja Ultra HD — Superpromocja — 139,-
- odczyt i zapis amigowych programów zapisanych na 880 kB i 1,76 MB
- odczyt i zapis danych z PC i Mac na dyskach 720 kB i 1,44 MB
- format wszystkich rodzajów dyskietek DD i HD

Stacja DD do każdej Amigi — 50/75,-

Interface klawiatury PC - Vector — 59,-
Najszybszy na rynku interface klawiatury do Amigi 600-1200 nakładany bezpośrednio na układ klawiatury.

Interfejs klawiatury PC — 39,-
Wkładany tasiemką w oryginalne złącze klawiatury na płycie A1200 (nie ogranicza możliwości dalszej rozbudowy o karty nakładane na płytę A1200)

VGA adapter + wzmacniacz — 25,-
Umożliwia podłączenie każdego monitora VGA i SVGA i korzystanie z niego pod systemem.



HDD 210 MB Conner lub Seagate — 59,-
Doskonała oferta dla użytkowników często przenoszących dane między komputerami. W komplecie system i sterownik do CD

HDD 2,1 GB SCSI IBM + kabel SCSI — 229,-

HDD 2,5-20 GB — tel.

HDD 2,5" 170 MB + kabel — 99,-
Mieści się wewnątrz obudowy A600 bez potrzeby jej przerabiania.

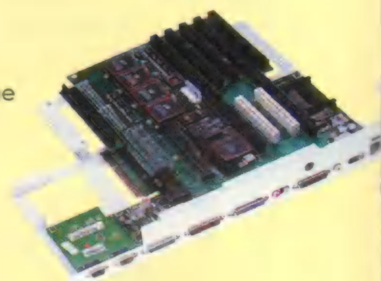
Monitor Multisync 14" Siemens — 299,-
idealny monitor dla tych, którzy mają lub zamierzają kupić kartę graficzną, nie wymaga scandoublera
- odch. poz. 15-38 kHz pion. 50-100 Hz
- wejście VGA
- wejście cyfrowe TTL
- wejście composit video PAL (opcja)
- wbudowany przełącznik wejść (możesz podłączyć trzy urządzenia i przełączać sygnały bez potrzeby przełączania kabli)

Przełącznik mouse/joystick elektroniczny — 20,-
Umożliwia podłączenie myszki i joysticka do jednego portu i bezkonfliktowe przełączanie bez potrzeby przekładania wtyczek.



Sloty Zorro III do A4000 — 249,-
(7 x ZORRO III, 5 x ISA, 2 x Video)
Dzięki nim możesz przełożyć swoją Amigę 4000 Commodore do dowolnej obudowy Big Tower

Sloty Zorro III do A1200 — 399,- Superpromocja
płyta rozszerzeń Zorro II/III do Amigi 1200 swobodnie mieszcząca się do każdej obudowy Tower
- 5 x Slot Zorro II/III
- kontroler SCSI II
- aktywny slot Video
- dodatkowo 4 sloty PC (w tym 2 PCI) - możesz zamontować karty PC nawet do Pentium III
- możliwość montażu kart od PC (np. karty graficzne karty muzyczne itp) i korzystanie z nich przez Amigę



Jeśli kupiłeś sprzęt w innej firmie a masz problemy z jego instalacją lub poprawnym działaniem – zadzwoń, my nie odmówimy Ci pomocy i udzielimy fachowej porady.

11-200 BARTOSZYCE
ul. Chilmanowicza 1/42
tel/fax (0-89) 7641470
lub 7641471
lub 0606 26 54 94

Pracujemy od poniedziałku do piątku w godzinach od 10 do 17

UWAGA! CZAS SUPERPROMOCJI OGRANICZONY

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową na cały kraj.

WYSYŁKA W DNIU ZAMÓWIENIA! Sprzedaż wysyłkowa i informacja: tel/fax (0-89) 764 14 70 lub (0-89) 764 14 71 lub 0-606 265494. Wszystkie ceny zawierają podatek VAT.

Amiga 4000 Big Tower (Escom 3.1) — 2079,-
Amiga 4000 w obudowie Big Tower, 16 MB RAM, procesor 040/25, kontroler SCSI + IDE, zasilacz 230 W, ROM 3.1, klawiatura oryginalna z logo Amiga

Klawiatura A4000 — 99,-

SUPER OKAZJA!!!
Teraz karty PPC w supercenie!

CyberStorme MK III	1650,-
CyberStorme PPC	2900,-
Blizzard PPC 200 MHz + 040/25	tel.
Blizzard PPC 200 MHz + 040/40	tel.
Blizzard PPC 200 MHz + 060/50	tel.
Blizzard 30/50 MHz	350,-
Koprocesor PGA 50 MHz	100,-
Blizzard 40/40 MHz	820,-
Blizzard 60/50 MHz	1329,-
Kontroler SCSI	309,-

Cyber Vision PPC — 950,-

Cybervision 64/3D	749,-
Picasso IV	999,-
Picasso II	500,-

B-VISION PPC (firmy DCE) — 799,-

Scandoubler — 299,-
Scandoubler umożliwia korzystanie z monitora VGA przez każdy program, również gry.

zewnętrzny (opcja FlikerFixer) — 299,-

wewnętrzny (opcja FlikerFixer) montowany bezpośrednio na układach A1200, mieści się w oryginalnej obudowie — 190,-

wewnętrzny do gniazda video w slotach ZORRO — 199,-

Potrójny przełącznik ROMów do A1200 — 20,-
Możesz podłączyć ROM 3.1 i 1.3, 2.05 lub 3.0 16 Bit do A1200

Zegar (czasu rzeczywistego) — 39,-
Do Amigi 600/1200

1 MB Fast RAM do A600 — 49,-
+ zegar i akumulator

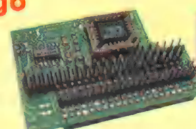
SIMM 2	10
SIMM 8	40
SIMM 16	80-110
SIMM 32	180-220
SIMM 64	300-450



Mysz z logo „Amiga" — 30,-
biała lub czarna + podkładka

Podkładka z logo „Amiga" — 5,-

Adapter IDE x 4 Amigo — 54,-
Służy do podłączenia 4 napędów IDE w każdej obudowie tower niezależnie od posiadanych urządzeń



Interface myszki PC — 45,- Superpromocja
Dzięki niemu możesz podłączyć do Amigi każdą myszkę od peceta



Komplet Interface'ów + kabel (Infinitiv) — 39,-
Kupując interfejs klawiatury od PC otrzymasz drugi interface wraz z kablem umożliwiający Ci podłączenie oryginalnej klawiatury od A1200 na zewnątrz.

CD-ROM x32 Mitsumi — 149,-
W komplecie dyskietka instalacyjna. Inne CD-ROM – informacja tel.

Zewnętrzny zasilacz 200 W — 79,-
Z możliwością montażu wewnątrz każdej obudowy Tower



Modemy zewnętrzne już od 300 zł.

Zastrzegamy sobie możliwość zmiany cen i warunków sprzedaży.

Central Amiga Computer Service

prowadzimy ekspresową naprawę wszystkich modeli Amigi, kart turbo takich jak Apollo, Blizzard, CyberStorme MK III*, kart PPC* od A1200 do A4000, także wysyłkowo. Montujemy Super Buster 11 w A4000. Na sprzęt udzielamy gwarancji od roku do pięciu lat. Posiadamy w sprzedaży wszystkie układy do A500, 1200, 3000, 4000, kable IDE i SCSI, przejściówki do HDD i CD o różnych długościach.

*) Firma nie gwarantuje szybkiej naprawy sprzętu w przypadku konieczności wysłania do serwisu w Niemczech.

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE - 089 / 764 14 70 lub 089 / 764 14 71

Blitz Basic

W dzisiejszym odcinku naszej szkółki stoi przed nami poważne wyzwanie: dostosować Blitz Basica do wkroczenia w chwale w nowe milenium.

Zbliża się nowe tysiąclecie, wszystko jest ciągle udoskonalane. Czemu zmiany nie miałyby dotknąć także Blitz Basica? Powiedzmy sobie szczerze - język ten w swojej podstawowej formie nie jest idealny. Przeciwników Blitza jest wielu, lecz główne zarzuty stawiane naszemu ulubionemu językowi są dwa. Po pierwsze, czasem jego polecenia „olewają" nieco system, po drugie, kod jest kompilowany zawsze pod 68000, a o 020+ czy PowerPC możemy zapomnieć. Jednak jak wiadomo Amigowcy to ludzie zmyślni i jak chcą, to potrafią poradzić sobie z każdą niedogodnością. Czasem zakrawa to na typowo amigowe „przekombinowanie", jednak jakieś rozwiązanie zawsze się znajdzie. Oba problemy zostały już na szczęście rozwiązane, a dokonały tego jedynie dwie osoby: Frederic Laboureur oraz Richard Anderson.

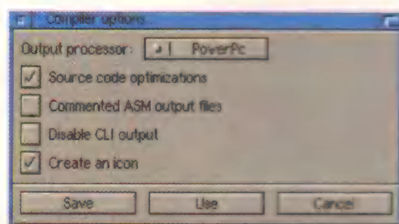
Fantasie Software, grupa założona przez Frederica, wypuściła dwa produkty będące prawdziwym zbawieniem dla wątpiących w Blitza użytkowników. Pierwszym z nich jest New Command Set, czyli zbiór dodatkowych bibliotek dla Blitza, przekształcający ten język w narzędzie godne XXI wieku. Natomiast drugim jest Pure Basic, czyli całkiem nowy język bazujący na Blitzu. Pure Basic dostarczany jest wraz ze zintegrowanym środowiskiem programistycznym i w dużej części bazuje właśnie na New Command Set. Oba pakiety dostępne są oczywiście na Aminecie, w katalogu dev/basic. Opis tych „dodatków" (w cudzysłowie, bo to niewystarczające określenie) rozpocznę od zestawu

NEW COMMAND SET

Jest to zbiór bibliotek mający na celu zastąpić stare i często nieefektywne oryginalne funkcje Blitza. Jak zapewnia autor, zainstalowanie NCS jest najprostszym sposobem na uczynienie z Blitza najlepszego narzędzia do tworzenia małych i szybkich projektów. Doceni to każdy, kto musiał choć raz pisać coś na szybko aby przetestować błąkający się po głowie pomysł albo ktoś chcący napisać program, który pomoże mu w rozwiązaniu konkretnego problemu w szkole czy na uczelni. Zaprzęganie do takiego celu asemblera czy C wydaje się nieco przesadzone i w mojej opinii Blitz jest do tego najlepszym narzędziem. Wśród wielu wymienianych przez autora zalet tego pakietu najważniejsze to:

– Zredukowana wielkość wynikowego kodu źródłowego. Dotąd nawet najprostszy program typu „otwórz okienko i coś na nim wypisz" zajmował ponad 30 KB. Z użyciem funkcji NCS można tę wielkość zmniejszyć nawet do 2 KB!

– 100% zgodność z systemem. Nigdy więcej funkcji olewających gdzieniegdzie system lub niedziałających jak trzeba na jakichś wymyślnych konfiguracjach.



– Wszystkie funkcje zostały przepisane w sposób umożliwiający sprawdzenie czy zostały pomyślnie wykonane. Jest to szczególnie ważne przy otwieraniu ekranów lub podobnych czynności i na pewno uchroni Was przed niejednym guru.

– Biblioteki NCS mają więcej funkcji niż ich oryginalne odpowiedniki made by Acid software.

Oczywiście nie wymieniłem tu wszystkich zalet tego wspaniałego pakietu, a jedynie te najważniejsze dla przeciętnego śmiertelnika, który chce tworzyć programy w Blitz Basicu. Już z pobieżnego przyjrzenia się całości widać, że jest to bardzo potężne narzędzie, a bliższy kontakt z New Command Set jedynie to wrażenie pogłębia.

Wszystkie instrukcje z pakietu NCS zaczynają się na „N", aby zachować zgodność z dotychczasowymi kodami źródłowymi i umożliwić ich kompilację bez potrzeby jakichkolwiek zmian w strukturze. Ponieważ nie chcę tu przepisywać guide'a do pakietu, opis ich użycia prześledzę na podstawie biblioteki Window. Po resztę wiadomości odsyłam do dokumentacji, w której wszystko zostało szczegółowo opisane. Pewien problem mogą tu mieć osoby kompletnie nie znające angielskiego, wychodzę jednak z założenia, że każdy, kto bierze się za programowanie, zna język Szekspira choć w minimalnym stopniu.

Jeżeli chcemy w programie korzystać z okien, pierwszą czynnością jest dodanie przy początku kodu linii:

```
NInitWindow(max_liczba_okien)
```

która zainicjalizuje nam bibliotekę window. Parametr określa, ile okien dany program może obsłużyć. Ponieważ NCS nie dopuszcza stosowania większości parametrów bezpośrednio w instrukcjach, cały czas będziemy się więc opierać na TagListach, które inicjalizuje nam polecenie:

```
TagLista.l=NInitTagList(max_liczba_tagów_w_liście)
```

alokujące pamięć dla taglisty oraz określające maksymalną liczbę tagów w liście. Teraz musimy stworzyć TagListę z odpowiednimi wartościami zgodnymi z tym, jakie okno chcemy otworzyć. Oto przykład taglisty definiującej okienko z aktywną górną belką oraz gadżetem zamknięcia:

```
Nazwa$=„Okno otwarte z uzyciem pakietu NCS!"
NResetTagList #WA_Flags , #WFLG_DRAGBAR | #WFLG_CLOSEGADGET
    #WA_IDCMP , #IDCMP_CLOSEWINDOW
    #WA_Title , &Nazwa$
```

Tytuł okna umieściliśmy w oddzielnej zmiennej i na końcu dołączyliśmy do TagListy, gdyż takie są wymagania stawiane nam przez New Command Set. Pierwsza linia zawiera flagi dot. wyglądu okna, a druga to, jakie zdarzenia IDCMP mają być przekazywane do programu. Po bardziej szczegółowe informacje odsyłam do instrukcji, gdyż nie ma tu po prostu na nie miejsca. Podobnie opisy poszczególnych flag możecie znaleźć w jednym ze starych odcinków (ACS 3/98 - sprawdziłem :), gdzie MaQ opisał je wystarczająco dokładnie. Aha, nie zapomnijcie w oknie Compiler options wpisać Blitz-Libs:AmigaLibs.res w pole Resident!

Następną czynnością będzie wreszcie otwarcie okna. Składnia instrukcji NWindow jest nieco inna od standardowej:

```
NWindow(nr,x,y,w,h,taglista)
```

gdzie nr to numer okna, x i y to współrzędne, w i h to wymiary, a taglista jest nazwą taglisty ze zdefiniowanymi flagami dla okna. W tym miejscu przypominam o jednej z głównych zalet pakietu NCS, czyli o możliwości sprawdzenia poprawności wykonania każdej instrukcji. W takich wypadkach powinniśmy postępować w następujący sposób:

```
If NWindow()
  ; kod programu
Else
  ; kod błędu
Endif
```

co może ustrzec nas przed niejednym zwisem, np. w przypadku gdy zabraknie pamięci nawet na otwarcie okna (co wcale nie jest taką rzadką sytuacją). Tak w skrócie przedstawia się sposób używania biblioteki Window. Na początku może się to wydać nieco zagmatwane i „nieblitzowe", jednak zmiany stylu programowania były konieczne, aby zachować większą zgodność z systemem. Zapewniam jednak, że bardzo szybko można się do tego przyzwyczaić.

Biblioteka NWindow to nie jest jednak wszystko, co ma nam do zaoferowania New Commands Set. W pakiecie, oprócz zamienników standardowych bibliotek, znajdują się jeszcze dwie bardzo ciekawe biblioteki – mianowicie XPK oraz chunky. Nazwy mówią tu same za siebie, więc nie będę nic tłumaczył.

Dzięki drugiej z nich możemy w bardzo łatwy sposób dodać do programu obsługę danych spakowanych XPK. Jest to tak banalne, jak wklepanie tych kilku linii:

```
If result=NInitXPK
  nazwa$=„Work:mod.test"
  nazwaxpk$=„Work:mod.test.xpk"
  packer$=„SQSH
  haslo$=„amigarulez"
  NPackFile(&nazwa,&nazwaxpk,&packer,
&haslo)
 Endif
 End
```

Tylko tyle potrzeba, aby spakować moduł używając pakera SQSH oraz zabezpieczyć go ładnym hasełkiem. To, co pokazałem, to tylko podstawowy przykład, korzystając z NCS można z XPK zdziałać znacznie więcej, a nawet łatwo napisać coś w stylu XPKKatany. Instrukcje te wymagają xpk.library w wersji co najmniej 3.0, o czym lojalnie uprzedza nas dokumentacja.

Biblioteka chunky nie grzeszy liczbą komend, jednak z pobieżnego jej przejrzenia wynika, iż jest tam wszystko, co potrzeba – po przykład odsyłam do dokumentacji, tutaj szkoda na niego miejsca. Może ktoś bardziej ode mnie obeznany z tematem chunky zechce podzielić się swoimi doświadczeniami na łamach ACS?

Na tym chciałbym zakończyć pobieżny opis

pakietu New Command Set. Mam nadzieję że zachęciłem Was do bliższego przyjrzenia się mu, gdyż przekształca on staruszka Blitza w naprawdę potężne narzędzie. Poza tym nie jest produktem komercyjnym – autor ustalił jego status na giftware! Pamiętajcie więc o wysłaniu mu jakiegoś podarunku albo chociaż kartki pocztowej. Osobiście wysłałem widokówkę ze swojej okolicy, chyba nie jest to zbyt wielka zapłata za tak dobry pakiet? Nie zapominajmy jednak, że NCS jest tylko pomostem do rozwiązania prawdziwie przyszłościowego, jakim niewątpliwie jest

PURE BASIC,

drugi z wymienionych przeze mnie na początku produktów z Fantasie Software. Nie jest on jeszcze produktem ukończonym, jednak ciągle trwają nad nim prace i nie jest wykluczone, że w chwili, gdy czytacie te słowa, jest już dostępna wersja w pełni funkcjonalna. Głównymi zaletami Pure Basica w odniesieniu do standardowego Blitza są:

– Generowanie kodu zoptymalizowanego pod procesory 68000, 68020+ oraz PowerPC (yeah! nareszcie!) WarpOS. Aby ostudzić nieco emocje muszę dodać, że obsługa PPC nie jest jeszcze w pełni zaimplementowana, prace nad nią wciąż trwają.

– W edytorze nareszcie można używać polskich znaków! Już nigdy więcej kombinowania jak koń pod górę, aby napisać coś z ogonkami. Teraz wystarczy jedynie PrintN("żądza pieniądza")!

– Bardzo łatwe korzystanie z funkcji zawartych w bibliotekach AmigaOS.

Po rozpakowaniu archiwum na twardy dysk ubędzie nam jedynie ok. 1,3 MB miejsca. W tak niewielkiej objętości zostało zawarte kompletne środowisko programistyczne, zawierające wszystko, czego dusza zapragnie, aby rozpocząć karierę programisty. Edytor, choć prosty, jest jednak w pełni funkcjonalny. O jego największej zalecie już wspomniałem, dodam jeszcze, że jego okno może otwierać się na każdym ekranie, możemy dowolnie zmieniać fonty oraz parametry requestera. Większość funkcji ma podobne skróty klawiszowe do oryginalnego Blitza, co sprawia że bardzo łatwo możemy się przestawić na jego obsługę. Zniknęło także bzdurne ograniczenie liczby znaków w wierszu do 128. Cały interfejs graficzny wykonany jest z użyciem biblioteki GadTools, więc nie razi niestandardowym wyglądem, jak niestety dzieje się w przypadku klasycznego Blitza.

Pisanie w Pure Basicu zasadniczo nie różni się od programowania pod Blitzem z użyciem funkcji New Command Set. Jako przykład przytoczę program otwierający proste okienko:

```
WBStartup()
InitWindow(0)
 *TagList=InitTagList(2)
  title.s=„okienko"
  ResetTagList(#WA_Title, @title)
  If OpenWindow(0,10,10,100,100,#WFLG_CLOSEGADGET | #WFLG_DEPTHADGET, *TagList)
   ( tu jakiś kod)
  EndIf
End
```

Prawda, że różnice w porównaniu z NCS są jedynie kosmetyczne? Instrukcja OpenWindow() dopuszcza użycie flag WFLG bezpośrednio, co moim zdaniem jest rozwiązaniem dość wygodnym i mogącym zaoszczędzić nam nieco czasu.

Zmienił się nieco zapis funkcji, która zawsze musi być zakończona „()", nawet jeżeli nie wymaga podawania żadnych argumentów. Dlatego właśnie program rozpoczyna instrukcja WBStartup(), gdyż zapis „WBStartup" zostałby przez kompilator zinterpretowany jako zmienna. Nasz Basic wizualnie idzie coraz bardziej w stronę takich języków, jak C/C++ lub E, lecz dzięki temu zyskujemy na czytelności kodu – już na pierwszy rzut oka widać, co jest zmienną, a co nie, dodatkowo mamy możliwość (wbrew pozorom czasami przydatną) nadawania zmiennym nazw takich samych, jak instrukcje Pure Basica, czyli np.

```
WBStartup=WBStartup()
```

jest konstrukcją całkowicie poprawną! Spróbujcie czegoś takiego w standardowym Basicu, a zostaniecie niemile zaskoczeni komunikatem o błędzie.

Gdzieś obok powinien znajdować się screenshot z kodem źródłowym programiku otwierającego okienko na WB. Niestety ograniczenia wersji demo nie pozwoliły mi w pełni się wyszaleć pisząc coś bardziej skomplikowanego.

Podsumowując, Pure Basic jest naprawdę godnym następcą Blitz Basica. Przejmując z niego to, co najlepsze, autorzy uniknęli powielenia jednocześnie starych błędów, za co należą im się wielkie brawa. Czytając ten tekst można jednak dojść do wniosku, że Pure Basic jest całkowicie pozbawiony wad. Niestety, nie jest tak pięknie :(. Już na początku rzuca nam się w oczy kilka mankamentów:

– Jak już wspominałem, Pure Basic jest ciągle „under construction", więc niektóre rzeczy nie działają poprawnie, a jeszcze inne w ogóle odmawiają pracy.

– Edytor pozbawiony jest funkcji kolorowania słów kluczonych i automatycznej korekty ich wielkości! Bardzo przywyczaiłem się do tego „bajeru" w standardowym TEDzie i nie chciałbym go stracić.

– Chociaż pod klawiszem Help ukryty jest guide z pomocą, brakuje mi funkcji, jaką ten przycisk pełni w Blitzu, czyli wyświetlenie na belce ekranu składni aktualnej komendy. Taka szybka ściąga jest nieraz potrzebna, a wertowanie guide'a, aby sprawdzić, w jakiej kolejności należy podać argumenty, nie jest zbyt wygodne. Moim zdaniem pod Helpem powinna znajdować się owa szybka ściąga, a kompletny guide mógłby być wywoływany innym klawiszem.

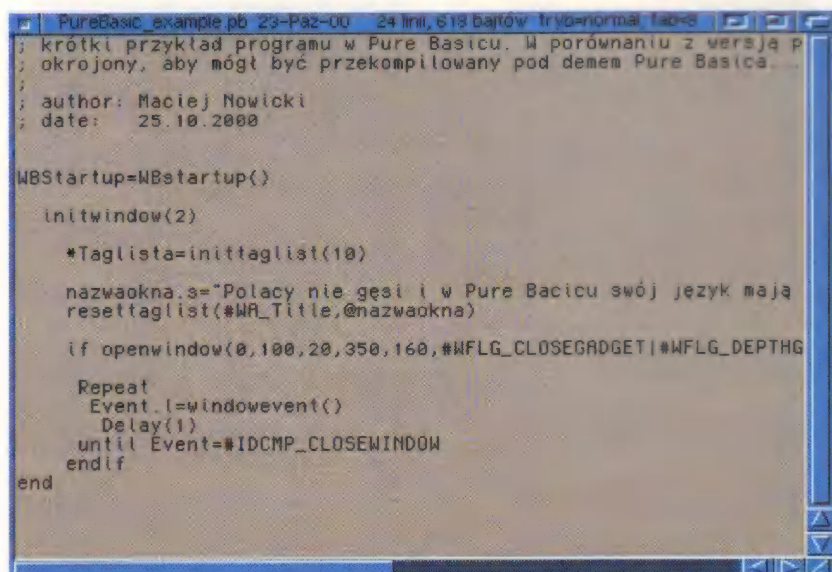
Jak widać, jest tu jeszcze nieco niedociągnięć. Nie ma jednak co narzekać, w końcu Pure Basic jest tym, na co wszyscy od dawna czekaliśmy – godnym następcą Blitza. Pakiet jest ciągle w rozwoju, więc jest spora szansa na to, iż owe mankamenty zostały już usunięte.

Wspominając o mankamentach nie można nie wspomnieć o największym z nich: Pure Basic jest programem shareware i to dość kosztownym. Co prawda autor określa go mianem „low cost", jednak zakrawa mi to na czarny humor w zestawieniu z ceną pakietu – 80 dolarów, 50 funtów lub 140 dojczmarek z mojego punktu widzenia raczej nie wygląda na low cost. Z drugiej strony należy pamiętać, że języki programowania kupuje się do konkretnych zastosowań, więc taki kawałek softu może na siebie nieźle zarobić. Po rejestracji znikną dotkliwe ograniczenia wersji demo, takie jak długość kodu ograniczona do 200 linii, brak możliwości korzystania z bibliotek AmigaOS i możliwość załadowania jedynie czterech zewnętrznych bibliotek Basica (window, screen, misc i linked list). Jeżeli kogoś stać, warto zastanowić się nad rejestracją, gdyż wersja 2.0 ma być już produktem komercyjnym i znacznie droższym :(. Oczywiście dla zarejestrowanych użytkowników wszystkie upgrade'y będą darmowe. Ogólnie uważam cenę za dość zaporową jak na możliwości Polaka, a w szczególności ucznia/studenta, spośród których najliczniej rekrutuje się nasza kadra programistyczno-koderska. Może AIRI byłoby nam w stanie pomóc?

Mam nadzieję, że tym tekstem zachęciłem Was do bliższego przyjrzenia się NCS oraz Pure Basicowi. Te dwa pożyteczne pakiety potrafią posunąć nasz ukochany Basic o kilka długości w przód. I już nikt po usłyszeniu odpowiedzi na pytanie „w czym programujesz?" nie zaserwuje nam tak dobrze znanego, ironicznego uśmieszku...

Maciej „Makak" Nowicki
makak@teleinfo.pb.bialystok.pl

PS. Chciałbym Was przeprosić, za nieregularne ukazywanie się szkółki Blitza na łamach ACS. Częste pady sprzętu nie pozwalały mi na systematyczne pisanie :(. Mam nadzieję, że teraz już wszystko będzie w porządku i następny odcinek ujrzycie w następnym numerze ACS.



Język C

W dzisiejszym odcinku naszego kursu zajmiemy się między innymi pobieraniem znaków z klawiatury...

FUNKCJA GETCHAR I PUTCHAR

Każdy tekst, który jest pobierany czy to z pliku, czy z klawiatury, jest związany ze strumieniem znaków, który jest po prostu ciągiem znaków podzielonych na wiersze. Każdy wiersz może zawierać zero lub więcej znaków, po których jest znak nowego wiersza. Pisząc programy w C nie musimy się troszczyć o to, jak wiersze są reprezentowane, gdyż robi to za nas biblioteka standardowa (stdio.h).

Dziś będziemy analizować funkcję getchar() pochodzącą ze standardowej biblioteki. Kiedy wywołujemy funkcję getchar, pobiera ona ze strumienia następny znak i wraca z jego wartością:

```
c = getchar();
```

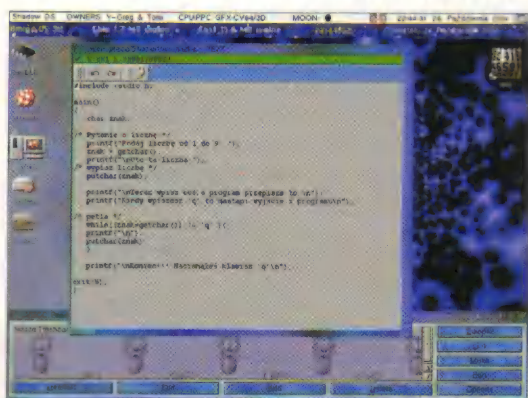
Po tej instrukcji zawartością zmiennej „c" stanie się następny znak z wejścia. Istnieje jeszcze funkcja putchar(), która przesyła jeden znak na wyjście, czyli monitor.

```
putchar(c);
```

Komenda ta spowoduje wypisanie zawartości zmiennej c jako jednego znaku. Możemy teraz napisać prosty programik:

```
#include <stdio.h>
main()
{
  char znak;
/* Pytanie o liczbę */
  printf("Podaj liczbę od 1 do 9: „);
  znak = getchar();
  printf("\nTo jest ta liczba:");
  putchar(znak);
  printf("\n");
exit(0);
}
```

Program ten pyta o liczbę z przedziału od 1 do 9 (ponieważ na razie musi być to jeden znak), a następnie wypisuje go na ekranie. Jeśli zamiast liczby podamy inny znak, np. literę „r", to także zostanie on wypisany. Na początku programu tworzymy zmienną „znak", która jest typu char, następnie funkcją printf wypisujemy tekst. Zauważ, że na końcu tekstu nie ma znaku „\n" (znak nowego wiersza), gdyż kursor stawiany będzie tuż za naszym napisem proszącym o liczbę. Dalej funkcją getchar() przypisujemy zmiennej „znak" wartość ze strumienia znaków (klawiatury). Następnie funkcja printf przenosi kursor do nowego wiersza (\n) i wypisuje tekst, na końcu którego zostawiany jest kursor (nie ma znaku „\n", czyli kursor nie jest przenoszony do nowego wiersza) – po to żeby funkcja putchar mogła w tym miejscu wypisać zawartość zmiennej „znak". Dalej jest jeszcze funkcja printf, która przenosi kursor do nowego wiersza, aby po zakończeniu programu okno Shell wyglądało bardziej estetycznie. Spróbujcie nie pisać tej funkcji, żeby zobaczyć, co się stanie. Na samym końcu jest funkcja exit, która powoduje zakończenie wykonywania programu.



Zmodyfikujmy teraz nasz program:

```
#include <stdio.h>
main()
{
  char znak;
/* Pytanie o liczbę */
  printf("Podaj liczbę od 1 do 9: „);
  znak = getchar();
  printf("\nOto ta liczba:");
/* wypisz liczbę */
  putchar(znak);
  printf("\nTeraz wpisz coś, a program to przepisze.\n");
  printf("Kiedy wpiszesz 'q', to nastąpi wyjście z programu\n");
/* pętla */
  while(znak != 'q' ){
  znak = getchar();
  printf("\n");
  putchar(znak);
  }
  printf("\nKoniec!!! Nacisnąłeś klawisz 'q'\n");
exit(0);
}
```

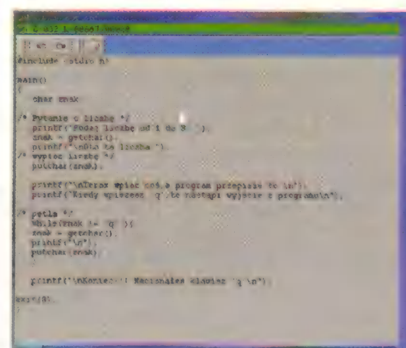
Do programu została dołączona pętla while, w której sprawdzany jest warunek (znak != 'q'), co oznacza, że pętla będzie wykonywana, dopóki zmienna „znak" będzie różna od litery q. Zamiast litery q można wstawić tam inną, która będzie zatrzymywać program. Czasem w takich sytuacjach używa się np. '\n', co oznacza znak nowego wiersza, czyli naciśnięcie klawisza Enter. Przykład:

```
while(znak != '\n'){
...
...
}
```

oznacza, że pętla będzie wykonywana dopóki zmienna „znak" będzie różna od '\n', czyli nie zostanie wciśnięty klawisz Enter.

Dalej w naszym programie, w pętli, wejście przepisywane jest na wyjście przy użyciu funkcji getchar i putchar. Funkcja printf przenosi kursor do nowego wiersza (printf("\n");). Jeżeli warunek pętli zostaje przerwany (czyli zostaje wciśnięty klawisz q), program wypisuje na ekranie tekst końcowy „Koniec!!! Nacisnąłeś klawisz 'q'". Potem jest już tylko funkcja exit, która kończy działanie programu.

Ponownie zmodyfikujmy nasz przykład:



```
#include <stdio.h>
main()
{
  char znak;
/* Pytanie o liczbę */
  printf("Podaj liczbę od 1 do 9: „);
  znak = getchar();
  printf("\nOto ta liczba:");
/* wypisz liczbę */
  putchar(znak);
  printf("\nTeraz wpisz coś, a program przepisze to.\n");
  printf("Kiedy wpiszesz 'q', to nastąpi wyjście z programu\n");
/* pętla */
  while((znak=getchar()) != 'q' ){
  printf("\n");
  putchar(znak);
  }
  printf("\nKoniec!!! Nacisnąłeś klawisz 'q'\n");
exit(0);
}
```

Popatrzmy teraz na zmienioną pętla. Między nawiasami okrągłymi sprawdzany jest warunek „((znak=getchar()) != 'q')", co oznacza że jeżeli wartość funkcji getchar (znak=getchar()) jest różna (!=) od litery q ('q'), to pętla zakończy działanie. Wyrażenie „znak=getchar()" ma jakąś wartość, a tą wartością jest tutaj to, co funkcja getchar przekaże zmiennej „znak". A więc jeżeli tą wartością będzie litera q, nastąpi koniec pętli.

EOF

EOF, czyli inaczej „end of file", to wartość zdefiniowana w pliku nagłówkowym <stdio.h>, która oznacza koniec pliku. Gdy wejście jest już puste, funkcja getchar zwraca właśnie charakterystyczną wartość zwaną EOF. Jest tylko jeden warunek. Zmienna, w której będą przechowywane dane, musi być typu int (liczby), dlatego że oprócz wszystkich wartości typu char (znaki) nasza zmienna musi mieć także miejsce dla wartości EOF.

Oto mały programik wypisujący wartość EOF:

```
#include <stdio.h>
main()
{
  printf("Wartość EOF to:%d\n",EOF);
exit(0);
}
```

I to tyle na dzisiaj. W następnym odcinku zajmiemy się funkcją if oraz tablicami. Na koniec jeszcze jedna sprawa: warto także wiedzieć, że źródła w języku C, które będą interpretowane przez kompilator VBCC (i nie tylko), powinny mieć nazwę z końcówką .c (np. program.c, test.c). Inaczej kod źródłowy nie zostanie zinterpretowany przez kompilator.

Grzegorz „Y-Greg" Tarka
grater@interia.pl
grater@poczta.fm
grater@polbox.com

AmigaE - czas błęduf

W dzisiejszym, 1235 odcinku naszego ulubionego serialu omówimy zasady postępowania w sytuacjach ekstremalnych...

Pisząc programy często będziecie się spotykać z sytuacją, że program u Was działa, a u kolegi już nie. Albo że program działa tylko czasami. W takich przypadkach niezbędne stają się programy pokroju MuForce czy PatchWork (dostępne na kompaktach ACSu). Oprócz tego w dzisiejszym odcinku postaram się opisać jak zabezpieczyć programy przed błędami...

DO CZEGO SŁUŻY MUFORCE?

Jego zadaniem jest sprawdzanie czy jakiś program nielegalnie „wykorzystuje" pamięć, czyli jeśli Twój program zamiast zapisać pod adres $20000, zapisze pod $0000, MuForce natychmiast zgłosi błąd. BTW: MuForce wymaga procesora z MMU!

JAK URUCHOMIĆ?

Po wystartowaniu systemu (setpatch musi być uruchomiony!) w okienko CLI wpisujemy:

```
MuForce stdio
```

co spowoduje, że wszystkie błędy będą wyświetlane w oknie CLI.

DO CZEGO SŁUŻY PATCHWORK?

Działa na podobnej zasadzie jak MuForce, ale jego zadanie jest nieco inne: sprawdza poprawność odwołań do funkcji systemowych. Czyli, jeśli użyjesz w swoim programie funkcji OldOpenLibrary(), to PatchWork wypisze błąd. A dlaczego? Ponieważ ta funkcja nie powinna być już używana (zobacz autodocs!).

JAK URUCHAMIAĆ?

Program ma te same wymogi co MuForce, poza tym po odpaleniu PatchWorka przy uruchomionym MagicMenu następuje od razu zwis systemu. Dlatego, jak autor pisze w dokumentacji, należy na czas testowania wyłączyć programy powodujące zwis (no cóż, nie wszyscy stosują się do zasady OS-friendly).

Dokładny opis tych testerów znajdziecie w dokumentacjach do nich. Jeśli któryś z ww. programów zwróci błąd podczas działania Waszego programu, to znaczy, że coś jest źle w kodzie i należy to natychmiast poprawić!

A GDY BŁĄD SIĘ ŚCIELE GĘSTO...

Pamiętaj, że większość funkcji zwraca również kod błędu (przeważnie jeśli <=0, to błąd). Dokładny opis, jakie wartości dana komenda zwraca, znajdziecie w autodocach. Przykład:

```
IF mem:=New(100)=NIL THEN error()
```

czyli jeśli polecenie New() – rezerwuj pamięć – zwróci zero, to znaczy że pamięć nie została zarezerwowana (bo np. nie ma już wolnej) i program skoczy do procedury error().

Oprócz tego E dysponuje całym „systemem obsługi błędów", tzn. zamiast pisać:

```
PROC main()
DEF mem
mem:=New(100)
IF mem
-> dalsza część kodu
ELSE
WriteF('Blad!\n')
ENDIF
```

możemy napisać:

```
ENUM NOMEM=1
PROC main() HANDLE
DEF mem
IF mem:=New(100)=NIL THEN Raise(NOMEM)
-> dalsza część kodu
EXCEPT
IF exception=NOMEM THEN WriteF('Błąd!\n')
ENDPROC
```

Czym się to różni? Na początku deklarujemy stałą NOMEM o wartości 1. Czym się różni ENUM od CONST? Najłatwiej będzie to przedstawić na przykładzie:

```
CONST a=1,b=2,c=3,d=4,e=55,f=56
ENUM a=1,b,c,d,e=55,f
```

Czyli przy wykorzystaniu CONST musimy podawać wartość każdego elementu, natomiast przy użyciu ENUM jeśli podamy przy pierwszym elemencie 1, to wiadomo, że następny będzie wynosił 2, kolejny 3, itd. (czyli będzie się zwiększał zawsze o jeden).

Kolejnym nowym poleceniem jest HANDLE, podanie tego parametru przy PROC mówi kompilatorowi, że procedura ma własną obsługę błędów (ta obsługa znajduje się za poleceniem EXCEPT). EXCEPT razem ze słowem DO mówi kompilatorowi, że jeśli nawet nie było błędu, to program ma się wykonywać za poleceniem EXCEPT, tzn. jeśli program przejdzie całą procedure i napotka EXCEPT, to wykonuje się dalej, natomiast jeśli nie dodamy do EXCEPT słowa DO, to program napotykając EXCEPT skoczy do ENDPROC.

Tak więc jeśli polecenie New zwróci wartość 0 (NIL), to zostanie wywołany błąd o numerze NOMEM i program skoczy do procedury obsługi błędów (Raise(NOMEM)). W procedurze obsługi błędów możesz się dowiedzieć, jaki błąd został wywołany sprawdzając zmienną exception (tak jak to jest w przykładzie). Ale to też nie jest zbyt wygodne, dlatego w E istnieje jeszcze jedna możliwość:

```
ENUM NOMEM=1
RAISE NOMEM IF New()=NIL
PROC main() HANDLE
mem:=New(100)
EXCEPT DO
IF exception = NOMEM THEN WriteF('Błąd przy próbie rezerwacji pamięci!\n')
ENDPROC
```

Różnica polega na tym, że teraz wywołanie błędu „deklarujemy" na początku programu (jedyną wadą w tym przypadku to jest to, że nie wiemy, który np. New() zwrócił błąd). W tym wypadku wykorzystujemy polecenie RAISE:

```
RAISE <nazwa_wyjątku> IF <funkcja>() <warunek> <wartość>
```

Objaśnienie opcji:

<nazwa_wyjątku> – wyraz napisany wielkimi literami (np. JOLKA, GURU), lub wartość liczbowa.

<funkcja> – funkcja, której dotyczy błąd New(), AllocMem(), etc.

<warunek> – „<", „>", „=", "<>", etc.

<wartość> – wartość, jaką ma spełniać/nie spełniać (zależnie od warunku).

W ostatnim przykładzie linia:

```
RAISE NOMEM IF New()=NIL
```

oznacza WYWOŁAJ NOMEM GDY New() zwróci NIL.

Oprócz Raise() istnieje podobny do tej funkcji rozkaz Throw(exceptionID,wartość). Różni się tym, że do procedury obsługi błędów zwraca również wartość kryjąca się pod zmienną exceptioninfo, dzięki temu możemy w bardzo łatwy sposób dodać komentarz do występującego błędu, na przykład:

```
ENUM NOMEM=1
PROC main() HANDLE
DEF mem
IF mem:=New(100)=NIL THEN
Throw(NOMEM, 'Nie mogę zarezerwować pamięci!')
-> dalsza część kodu
EXCEPT
IF exception<>0 THEN WriteF('\d:"\s"\n',exception,exceptioninfo)
ENDPROC
```

W tym wypadku jeśli New() zwróci NIL, to zostanie wywołany błąd NOMEM z wartością „Nie mogę ...".

Oprócz tego istnieje przydatna instrukcja:

```
ReThrow()
```

lub

```
IF exception THEN Throw(exception, exceptioninfo)
```

Umieszcza się ją na końcu danej procedury (obsługi błędów). Pozwala to na wywołanie tego samego błędu w wyższej procedurze. Jeśli np. masz procedurę main(), procedurę podmain() i wywołujesz procedurę podmain() z main(), a w procedurze podmain() umieścisz na końcu (za EXCEPT) ReThrow(), to gdy wystąpi błąd, również procedura main() otrzyma ten sam sygnał o błędzie (jeśli oczywiście main() ma również obsługę błędów – zobacz przykład handle.e).

PODSUMOWANIE

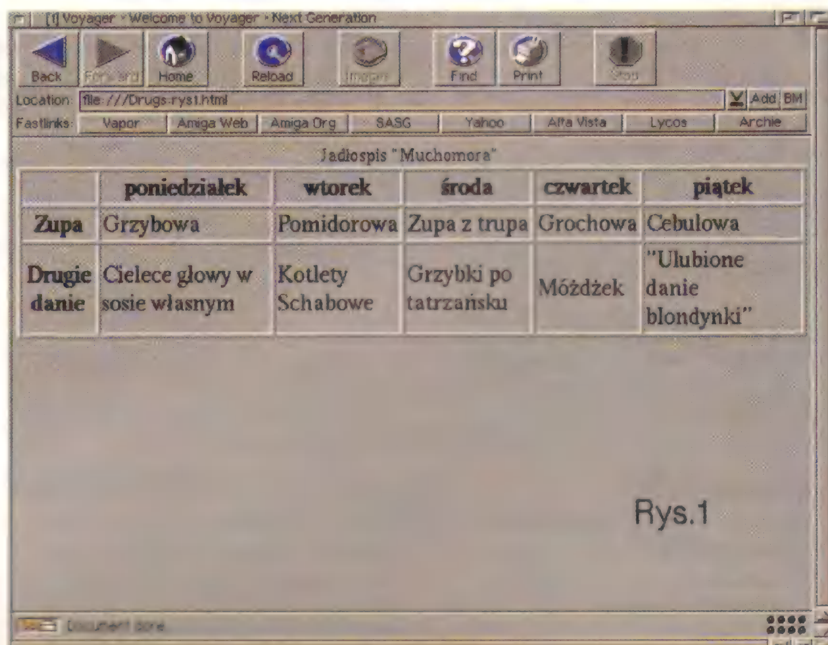
Już wiecie, jak można w E „kontrolować" błędy – teraz tylko od Was zależy, który sposób wybierzecie. Każdy jest dobry na swój sposób, jeden jest przydatny w tym programie, a inny w innym...

Wojciech Zatorski

```
ENUM BLAD=1
PROC main() HANDLE
wykonaj()
WriteF('Procedurka\n');
EXCEPT
WriteF('ERROR!!\n');
ENDPROC
PROC wykonaj() HANDLE
IF New(1000000000)=NIL THEN Raise(BLAD)
EXCEPT
WriteF('Blad!!\n')
-> Sprobuj skasowac ReThrow() i zobacz efekt...
ReThrow()
ENDPROC
```

HTML

Witam wszystkich w kolejnym odcinku kursu języka HTML. Dziś zajmować się będziemy tabelami.



Jadłospis "Muchomora"

	poniedziałek	wtorek	środa	czwartek	piątek
Zupa	Grzybowa	Pomidorowa	Zupa z trupa	Grochowa	Cebulowa
Drugie danie	Cielece głowy w sosie własnym	Kotlety Schabowe	Grzybki po tatrzańsku	Móżdżek	"Ulubione danie blondynki"

Rys.1

Tabele na stronie WWW tak jak i w zwykłych, „papierowych" dokumentach służą przede wszystkim do przedstawienia dowolnych informacji (np. statystycznych) w uporządkowanej formie.

RAMY TABELI

w dokumencie określają znaczniki:

```
<TABLE>
... tu treść tabeli
</TABLE>
```

Całą zawartość tabeli umieścić musimy pomiędzy tymi dwoma znacznikami. Na ową zawartość składają się tytuł tabeli (opcjonalny) i wypełnione danymi (lub nie) tak zwane „komórki" tabeli, które pogrupowane są w wiersze i kolumny.

Podpis-tytuł umieszczamy w tabeli przy pomocy znacznika <CAPTION> i odpowiadającego mu zamykającego znacznika </CAPTION>. Używanie podpisu nie jest obowiązkowe, lecz jeśli już decydujemy się na nazwanie naszej tabeli, to powinniśmy używać właśnie znacznika <CAPTION>. Dlaczego? Otóż mimo iż wizualnie możemy często uzyskać podobny lub zgoła identyczny efekt używając na przykład nagłówków, to stosowanie znaczników HTML zgodnie z przeznaczeniem umożliwia prawidłową pracę aplikacji automatycznie przetwarzających dokumenty WWW, a także pozwala samej przeglądarce na właściwą interpretację zawartości strony.

PO PIERWSZE PROJEKT

Wracając do właściwej treści tabeli, najlepiej przygotować sobie jej graficzny plan (tzn. np. narysować ją sobie na kartce w kratkę) przed przenoszeniem jej do HTMLa. Przy przyjętym w standardzie sposobie zapisu bezbłędne zbudowanie tabeli „z pamięci" nie jest łatwym zadaniem. Forma zapisu (o której za chwilę) nie jest szczególnie czytelna dla człowieka, gdyż została ustalona z myślą raczej o importowaniu tabel ze specjalnych „kreatorów" tudzież jakichś Wordów. Jest to jednak kurs HTML i zajmować się będziemy tylko tworzeniem tabel w HTMLu (nawet jeśli tworzysz tabele tylko przy pomocy specjalnych aplikacji, wiedza na temat reprezentacji tabel wewnątrz dokumentu na pewno będzie pomocna).

		Procentowy udział osobników danej płci w społeczności klasowej		Klasowa średnia ocen	
		Chłopcy	Dziewczynki	Na I semestr	Na koniec roku
III LO	Klasa III A	47 %	53 %	4.2	4.55
	Klasa III B	52 %	48 %	4.89	4.7

Rys.2

Z „NASZEGO" NA HTML

Musimy teraz przetłumaczyć projekt na postać zrozumiałą dla przeglądarek WWW.

Realizujemy to w następujący sposób: wewnątrz znaczników <TABLE></TABLE> umieszczamy tyle par znaczników <TR></TR> (ang. Table Row), ile rzędów ma znajdować się w tabeli (łącznie z rzędami nagłówkowymi). Następnie wewnątrz każdej pary znaczników ograniczających rząd umieszczamy tyle par znaczników poszczególnych komórek, ile kolumn ma liczyć tabela (łącznie z nagłówkiem). Czyli jeśli mamy tabelę z dwoma rzędami (to te poziome) i trzema kolumnami, to pomiędzy <TABLE> i </TABLE> wstawiamy najpierw:

```
<TR></TR>
<TR></TR>
```

a później do środka każdego rzędu (tu mamy dwa), to znaczy pomiędzy <TR> i </TR>, wstawiamy trzy pary (para = znacznik otwierający i zamykający) znaczników komórek.

Znaczniki określające komórkę występują w dwóch wersjach: <TH></TH> (ang. Table Header) dla komórek nagłówka i <TD></TD> (ang. Table Data) dla zwykłych komórek zawierających dane. Nie istnieją żadne ograniczenia dotyczące używania znacznika <TH>, możemy nawet zbudować tabelę złożoną tylko z komórek nagłówka. Jedynym kryterium jest koncepcja autora, lecz dobrym zwyczajem jest stosowanie znaczników zgodnie z ich przeznaczeniem (z powodów, które wymieniłem wcześniej). Jest to może trochę skomplikowane, lecz wiele wyjaśni pierwszy

PRZYKŁAD

Stworzymy krok po kroku tabelę przedstawiającą menu w stołówce (rys.1). W tym celu otwieramy edytor tekstu i tworzymy plik o zawartości:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Strona główna jadłodajni „Muchomor" </TITLE>
</HEAD>
<BODY>

<TABLE BORDER>
<CAPTION> Jadłospis jadłodajni „Muchomor" <CAPTION>
</TABLE>

</BODY>
</HTML>
```

W znaczniku <TABLE> wystąpił atrybut BORDER. Spowoduje on, że wszystkie komórki, jak i cała tabela zostaną obwiedzione ramką.

Teraz czas wstawić do naszej tabeli definicje wierszy. Będą nam potrzebne trzy (pierwsze danie, drugie danie i nagłówek z dniami tygodnia), wstawiamy więc w edytorze:

```
<TABLE BORDER>
<CAPTION> Jadłospis jadłodajni „Muchomor" <CAPTION>
<TR></TR>
<TR></TR>
<TR></TR>
</TABLE>
```

Pozostało już tylko wstawić komórki z zawartością (liczbą kolumn i ich rozmieszczeniem zajmie się sama przeglądarka, sprawdzając, ile komórek umieściliśmy w każdym wierszu). Przypominam, że komórki nagłówka oznaczamy <TH></TH>, a te z danymi <TD></TD>. Oto uzupełniona tabela:

```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
<TABLE BORDER>
```

```
<CAPTION> Jadłospis „Muchomora"
</CAPTION>
<TR>
  <TH></TH>
  <TH>poniedziałek</TH>
  <TH>wtorek</TH>
  <TH>środa</TH>
  <TH>czwartek</TH>
  <TH>piątek</TH>
</TR>
<TR>
  <TH>Zupa</TH>
  <TD>Grzybowa</TD>
  <TD>Pomidorowa</TD>
  <TD>Zupa z trupa</TD>
  <TD>Grochowa</TD>
  <TD>Cebulowa</TD>
</TR>
<TR>
  <TH>Drugie danie</TH>
<TD>Cielęce głowy w sosie własnym</TD>
  <TD>Kotlety Schabowe</TD>
  <TD>Grzybki po tatrzańsku</TD>
  <TD>Móżdżek</TD>
  <TD>"Ulubione danie blondynki"</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```

PUSTE KOMÓRKI

Jak zapewne zauważyliście, jedna z komórek w przykładzie była pusta.

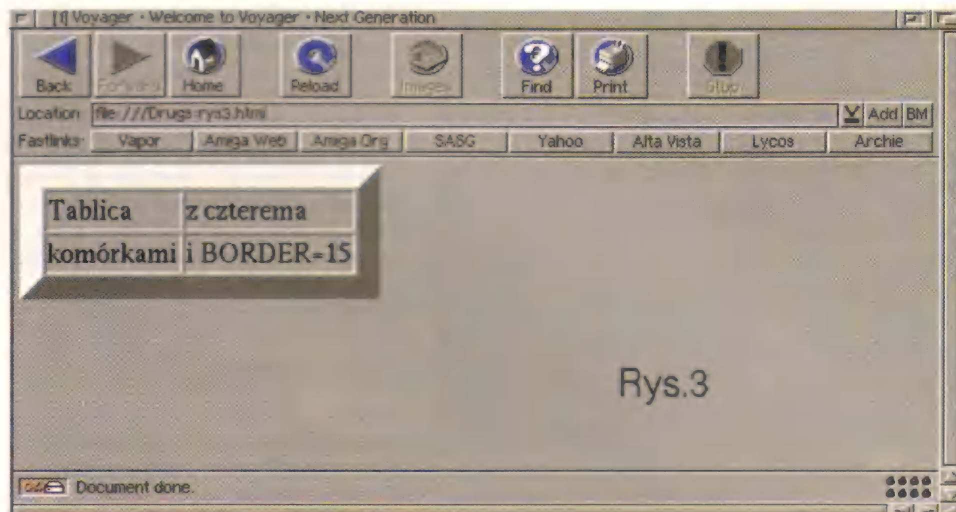
Aby utworzyć taką pustą komórkę dodajemy po prostu znaczniki <TH></TH> lub <TD> </TD> i nie umieszczamy nic wewnątrz (nie ma najmniejszego znaczenia czy będzie to komórka nagłówka, czy danych, bo i tak nic w środku nie ma). Taka komórka jest traktowana w tabeli, jakby jej w ogóle nie było. Możemy jednak potrzebować komórki wyświetlanej tak jak inne, tylko bez żadnej treści. Wystarczy wtedy wstawić do komórki znacznik
, który nie ma żadnej reprezentacji graficznej, a spowoduje wyświetlenie tej komórki w normalny sposób (z tłem itp.), lecz po prostu bez zawartości.

POZYCJONOWANIE TABELI

Wiemy już, jak skonstruować tabelę. Powinniśmy się więc teraz zastanowić nad jej miejscem na stronie. Standardowo przeglądarki dosuwają tabelę do lewej krawędzi okna, a tekst jest wyświetlany nad i pod tabelą. Jeśli chcemy zmienić ten stan rzeczy, musimy posłużyć się atrybutem ALIGN znacznika <TABLE>. Jeśli użyjemy atrybuty ALIGN z wartością LEFT (<TABLE ALIGN=LEFT>), to tabela pozostanie dosunięta do lewej krawędzi, lecz tekst następujący w kodzie po tabeli zostanie umieszczony z lewej jej strony, a nie pod spodem. Podobnie jeśli użyjemy wartości RIGHT (<TABLE ALIGN=RIGHT>), tabela zostanie dosunięta do prawej strony, a tekst pojawi się w wolnym miejscu z lewej. Możemy także chcieć umieścić tabelę w równej odległości od obu krawędzi okna. Należy wtedy jako wartość atrybutu ALIGN podać CENTER (TABLE ALIGN=CENTER).

RÓWNANIE KOMÓREK W POZIOMIE...

HTML nie pozostawia nas bezsilnych także w



Rys.3

przypadku sterowania rozmieszczeniem danych w samych komórkach. Używamy do tego celu identycznego atrybutu ALIGN, który przyjmuje te same wartości: LEFT, RIGHT, CENTER. Atrybut ten możemy umieścić wewnątrz znacznika komórki. Przykład:

```
<TH ALIGN=RIGHT>
nagłówek do prawej </TH>
<TD ALIGN=CENTER> wyśrodkowana komórka danych </TD>
```

Aby przyjąć jednakowe pozycjonowanie dla wszystkich komórek w danym rzędzie należy umieścić atrybut ALIGN z odpowiednią wartością w znaczniku wiersza:

```
<TABLE>
<TR ALIGN=RIGHT>
  <TH> nagłówek do prawej</TH>
  <TH ALIGN=CENTER> wycentrowany nagłówek </TH>
  <TD> dane do prawej </TD>
  <TD> kolejne dane do prawej </TD>
  <TD ALIGN=LEFT> dane do lewej </TD>
</TR>
</TABLE>
```

We fragmencie kodu powyżej widzimy, iż mimo umieszczenia atrybutu ALIGN w znaczniku wiersza występuje on także w znacznikach komórek. Jest to konstrukcja jak najbardziej poprawna, po prostu wartość atrybutu komórki ma wyższy priorytet niż atrybuty dla rzędu. Oznacza to, że komórki będą wyrównywane w sposób określony przez atrybut ALIGN w znaczniku komórki, jeśli atrybut taki tam nie występuje, to będzie wyrównywana zgodnie z wartością ALIGN dla wiersza, a jeśli i tam nie jest ona określona, to zastosowane będzie pozycjonowanie domyślne (to znaczy centrowanie dla komórek nagłówka i dosunięcie do lewej dla zwykłych komórek).

...I W PIONIE

Aby sterować pozycjonowaniem zawartością komórki w pionie postępujemy podobnie jak w przypadku wyrównywania poziomego. Zamiast atrybutu ALIGN użyjemy VALIGN. Możliwe wartości to:

VALIGN=TOP – dosunięcie do góry;

VALIGN=MIDDLE – zawartość komórki umieszczana w równej odległości od górnej i dolnej krawędzi;

VALIGN=BOTTOM – dosunięcie w dół.

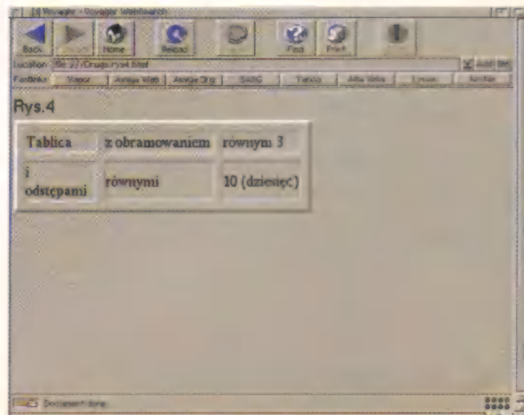
Reszta zasad używania tego atrybutu (umieszczanie go znacznikach wiersza) pokrywa się z tym, co napisałem o ALIGN. Atrybuty te można także swobodnie łączyć w jednej komórce lub wierszu. Na przykład, aby uzyskać w komórce danych dosunięcie do górnej i lewej krawędzi napiszemy w definicji tejże komórki:

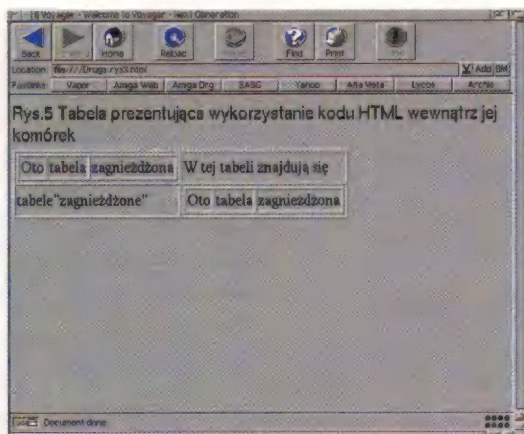
```
<TD ALIGN=LEFT VALIGN=TOP>
zawartość </TD>
```

WIĘKSZE KOMÓRKI

Jeśli próbowaliście tworzyć własne tabele, zwróciliście zapewne uwagę na fakt, że jeśli liczba komórek (która pociąga za sobą liczbę kolumn) nie jest jednakowa we wszystkich wierszach tabeli, to możemy czasem uzyskać niespodziewane rezultaty. Jeśli elementy jakiejś kolumny nie występują we wszystkich wierszach, możemy po prostu w „wolne" miejsca wstawić puste komórki, aby zachować równą liczbę elementów w każdym rzędzie, a przez to także układ i liczbę kolumn w tabeli. Nie zawsze jednak takie rozwiązanie wystarcza. Czasami chcielibyśmy, aby jedna komórka obejmowała kilka kolumn lub wierszy. Przydatne jest to szczególnie w przypadku tworzenia rozbudowanych nagłówków, jednak nikt nie zabrania nam tworzenia takich komórek dla danych.

Przyjmijmy, że chcemy stworzyć tabelę jak na rys.2. Spójrzmy uważnie na tę tabelę i spróbujmy przeanalizować wiersz po wierszu, ko-





lumna po kolumnie, ile jest komórek w każdym wierszu, w każdej kolumnie i na ilu wierszach i kolumnach rozciągają się poszczególne komórki. Pierwszy rząd zaczyna się pustą komórką, zajmuje ona dwie kolumny i podobnie rozciąga się na dwa wiersze w pionie. Aby uzyskać taki efekt do definicji komórki dodamy atrybuty COLSPAN i ROWSPAN. Wartością COLSPAN powinna być liczba kolumn obejmowana przez daną komórkę, natomiast ROWSPAN – liczba zajmowanych wierszy. Aby to zilustrować zacznijmy tworzyć naszą tabelę. Na początek wstawmy tylko tę pierwszą, pustą komórkę:

```
<TABLE BORDER>
<TR>
  <TH ROWSPAN=2 COLSPAN=2></TH>
</TR>
<TR>
</TR>
<TR>
</TR>
</TABLE>
```

Zajmijmy się dalej pierwszym rzędem. Pozostały jeszcze dwie komórki. W sumie są trzy, tabela zawiera natomiast sześć kolumn. Nie powinniśmy się jednak o to martwić, gdyż komórka z atrybutem COLSPAN=X jest liczona jako X zwykłych komórek w rzędzie, więc nie trzeba dodawać żadnych pustych komórek itp. aby tylko liczba się zgadzała. Wstawmy teraz pozostałe komórki z pierwszego rzędu pamiętając, że każda rozciąga się na dwie kolumny (COLSPAN=2):

```
<TABLE BORDER>

<TR>
  <TH ROWSPAN=2 COLSPAN=2></TH>
  <TH COLSPAN=2>Procentowy udział osobników danej płci w społeczności klasowej</TH>
  <TH COLSPAN=2>Klasowa średnia ocen</TH>
</TR>

<TR>
</TR>
<TR>
</TR>
<TR>
</TR>
</TABLE>
```

Zajmijmy się teraz drugim rzędem. Tu sprawa jest bardziej skomplikowana. Ta pusta komórka w rogu wyraźnie obejmuje też drugi rząd, lecz przecież była już zdefiniowana w pierwszym. Czy powinniśmy w takiej sytuacji zrobić to jeszcze raz w drugim rzędzie? Nie. Musimy tylko pamiętać, na ile rzędów rozciąga się komórka (atrybut ROWSPAN), i w każdym z obejmowanych przez nią wstawić o tyle mniej komórek, ile zajmuje tamta w poziomie (tu 2). Dodajmy więc komórki drugiego wiersza:

```
<TABLE BORDER>

<TR>
  <TH ROWSPAN=2 COLSPAN=2></TH>
  <TH COLSPAN=2>Procentowy udział osobników danej płci w społeczności klasowej</TH>
  <TH COLSPAN=2>Klasowa średnia ocen</TH>
</TR>

<TR>
  <TH>Chłopcy</TH>
  <TH>Dziewczynki</TH>
  <TH>Na I semestr</TH>
  <TH>Na koniec roku</TH>
</TR>

<TR>
</TR>
<TR>
</TR>
</TABLE>
```

A teraz uzupełnijmy resztę tabeli zgodnie z tym schematem:

```
<TABLE BORDER>

<TR>
  <TH ROWSPAN=2 COLSPAN=2></TH>
  <TH COLSPAN=2>Procentowy udział osobników danej płci w społeczności klasowej
</TH>
  <TH COLSPAN=2>Klasowa średnia ocen</TH>
</TR>

<TR>
  <TH>Chłopcy</TH>
  <TH>Dziewczynki</TH>
  <TH>Na I semestr</TH>
  <TH>Na koniec roku</TH>
</TR>

<TR>
  <TH ROWSPAN=2>III LO</TH>
  <TH>Klasa III A </TH>
  <TD>47 %</TD>
  <TD>53 %</TD>
  <TD>4.2</TD>
  <TD>4.55<TD>
</TR>
<TR>
  <TH>Klasa III B </TH>
  <TD>52 %</TD>
  <TD>48 %</TD>
  <TD>4.89</TD>
  <TD>4.7<TD>
</TR>
</TABLE>
```

OBRAMOWANIE

Wspomnieliśmy już, że aby tabela została wyświetlona z obramowaniem, do znacznika <TABLE> należy dodać atrybut BORDER. Nie powiedzieliśmy jednak, że atrybut ten może przyjmować różne wartości. Jako argument atrybutu BORDER podajemy szerokość obramowania całej tabeli w pikselach. Rys.3 prezentuje tabele z atrybutem BORDER=15. Jeśli podamy samo BORDER bez określania wartości, przeglądarka przyjmie wartość równą 1. Możemy także napisać BORDER=0, wtedy efekt będzie identyczny jak w przypadku pominięcia znacznika BORDER. Jak widzimy, ramka ma wielkość 15 tylko dookoła tabeli – aby zmienić obramowanie w środku (to znaczy odstępy pomiędzy komórkami) musimy użyć w znaczniku <TABLE> atrybutu CELLSPACING (także jako wartość w pikselach). Poniżej przykład tabeli, której obramowanie wynosi 3, a odstępy pomiędzy komórkami 10. Możemy ją także zobaczyć na rys.4:

```
<TABLE BORDER=3 CELLSPACING=10>
<TR>
  <TD>Tablica</TD>
  <TD> z obramowaniem </TD>
  <TD> równym 3</TD>
</TR>
<TR>
  <TD>i odstępami</TD>
  <TD>równymi</TD>
  <TD>10 (dziesięć)</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Znamy już podstawy tworzenia tabel. Na koniec jeszcze kilka informacji, które mogą pomóc w projektowaniu strony WWW.

STARSZE PRZEGLĄDARKI

Może się zdarzyć, że jakaś starsza przeglądarka nie obsługuje tabel. Zignoruje ona wszystkie znaczniki HTML tworzące naszą tabelę i wyświetli jej treść tak jakby była niesformatowanym tekstem. Jeśli dodamy do ostatniej komórki każdego wiersza na końcu znacznik łamania wiersza
, to wygląd samej komórki się nie zmieni, a przeglądarce nieobsługującej tabel umożliwi być może pokazanie naszych danych w jakiejś znośnej postaci (po prostu tekst zostanie podzielony na wiersze mniej więcej tak jak w naszej tabeli).

CO W TABELI?

Praktycznie wszystko. W komórce tabeli możemy umieścić dowolny kod HTML, a więc także obrazki, elementy formularzy, a nawet inne tabele. Przykład tabeli z innymi tabelami w środku prezentuje rys.5. Właściwość tę możemy w prosty sposób wykorzystać do odpowiedniego rozmieszczenia elementów całej strony WWW (pamiętajmy, że jeśli nie dodamy atrybutu BORDER, to jedynym objawem obecności tabeli na stronie jest odpowiednie rozmieszczenie zawartości jej komórek).

Powodzenia i miłej zabawy z tabelami życzy

Piotr Przybylak
knowbody@aug.w.pl

Lamy i Draw Studio

Witam ponownie miłośników tworzenia grafiki a'la Monty Python, czyli składającej się z gotowych elementów. Numer temu opisywałem jak tworzyć taką grafikę za pomocą programów malarskich i image procesorów. Efekt końcowy mojej pracy był jednak daleki od początkowych założeń, ponieważ nie miałem żadnego szkicu początkowego ani gotowych elementów, a wszystko pojawiało się podczas pracy, przez co zachwiane zostały proporcje i umiejscowienie elementów obrazka, co odbiło się na efekcie końcowym. Najlepiej byłoby przed przystąpieniem do pracy właściwej naszkicować sobie mniej więcej, jak ma się prezentować efekt finalny, i dokładnie określić obiekty, ich umiejscowienie oraz proporcje. Ale jak wiadomo, talentu mi brakuje i wykonanie nawet prostego szkicu przysparza mi trudności.

Uznałem, że do takiego zadania najlepiej nadawałby się program do grafiki wektorowej, jak choćby znany z innych platform Corel Draw. Obiekty w programie wektorowym możemy przesuwać i skalować jak nam się to tylko podoba, dzięki czemu edycja umiejscawiania obiektów staje się sprawą banalnie prostą. W programie do grafiki wektorowej komponujemy obiekty w całość, tak aby się nie gryzły, i dopiero gdy taki „szkic" nas satysfakcjonuje, przystępujemy do pracy głównej, która dzięki owemu „szkicowi" staje się łatwiejsza i przyjemniejsza. Oczywiście za pomocą Draw Studio i pochodnych można w całości komponować grafiki a'la Monty, ale nie napiszę o tym dokładniej, bo to odrębny temat, a poza tym nie mam pełnej wersji tego programu.

No tak, ale Corel Drawa na Amigę (jeszcze – AmigaOne?) nie uświadczysz, więc po namyśle sięgnąłem po jedyny znany mi sensowny program do grafiki wektorowej - Draw Studio v2.0. Demo tego programu w (FPU i NoFPU) można znaleźć na ACS coverCD, pisząc ten opis opierałem się o tę wersję. Brak w niej opcji SAVE (oraz PRINT i EXPORT), ale dla naszych potrzeb wystarczy nawet zrzut ekranu programu dokonany dowolnym screen-grabberem lub też za pomocą programu Personal Paint (menu Projects/Grab Screen).

Wymagania Draw Studio nie są wielkie (może być nawet ECS), po załadowaniu programu i przykładowych projektów (niewielkich objętościowo trzeba przyznać) zniknęło mi tylko 2-3 megabajty Fast RAM. Niestety program bardziej żarłoczny jest na pamięć Chip – w tej samej sytuacji, przy włączonej rozdziałce 640x512 (+ overscan) w 256 kolorach i z 24-bitowym buforem koloru, zeżarł mi megabajt pamięci graficznej.

Gdy się równocześnie uruchomi drugi projekt z pamięci Chip nie zostaje prawie nic. Należy tu zaznaczyć, że skorzystanie z 24-bitowego bufora, w porównaniu do 8-bitowego (color & grey), nie zabiera nam więcej pamięci Chip (a przynajmniej nie zauważyłem poważniejszych ubytków), przyspiesza (sic!) program (co najmniej trzykrotnie!) i mamy lepsze odwzorowywanie koloru. Tryb 1-bit daje nam minimalne przyspieszenie w stosunku do trybu 24-bitowego! Oczywiście należy to rozpatrywać w stosunku do sprzętu, na którym testowany był program. Wniosek: program należy odpalać z 24-bitowym buforem, bo tryb ten daje nam same plusy. Szybkość działania wersji FPU na 040 33 MHz uznaję za... zadowalającą – nie jest rewelacyjna, ale też nie powoduje zgrzytania zębami, da się spokojnie i bez stresów pracować. Oczywiście można program mocno przyspieszyć ustawiając niższą rozdziałkę, zmniejszając liczbę kolorów i zmieniając bufor kolorów do 1-bitu (menu Settings/Display), czy też zmieniając sposób wyświetlania obiektów (menu View/Redraw Level), bo na tym etapie pracy chodzi nam o kształt, wielkość i umiejscowienie obiektów, a nie o dokładne odwzorowanie koloru. Należy też wspomnieć, że program wymaga MUI. Wersja demo działa niezawodnie na moim sprzęcie – żaden zwis nigdy nie miał miejsca (to info dla tych, którzy uważają, że karty Apollo nie mogą działać w 100% poprawnie – moja karta nigdy się nie „zbuntowała" – nie używam żadnych dodatkowych programików, jak ma to nagminnie miejsce przy korzystaniu z Blizzardów).



Oczywiście obsługę samego Draw Studio też trzeba opanować, ale jak do tej pory nie zauważyłem, aby czytelnicy postulowali o teksty na temat programów operujących na grafice wektorowej, więc na ten temat nic nie pisałem. Jeśli są zainteresowani – apel do naczelnego – na pewno coś skrobnę. Draw Studio to naprawdę dobry ekwiwalent Corel Draw, choć oczywiście ma pewne (no dobra: spore) braki.

Wracając do tematu: prawdę mówiąc, do celów opisanych w tym artykule wystarczy śladowa wiedza na temat użytkowania programów operujących grafiką wektorową. Kto choć raz bawił się takim programem, wie, że obsługa jest banalnie prosta.

Dobra, obsługę Draw Studio mamy już w jednym palcu (dokładnie w dwudziestym pierwszym ;) i zabieramy się do roboty. Na samym początku niezbędne są oczywiście elementy naszego obrazka. Należy je powycinać najlepiej jako brushe, aby wolny kolor tła zajmował jak najmniej miejsca. Problem „koloru tła", który także zostaje w naszym brushu, rozwiązuje się opcją przenikania (Transparent), z menu Object/Specs (dany obiekt musi być zaznaczony). Można też to wykonać od razu przy wczytaniu bitmapy – po załadowaniu, pod opcją Info mamy także opcję Transparent.

„Lama jest czworonogiem żyjącym w wielkich rzekach takich jak Amazonka. Ma dwoje uszu, serce, czoło i trąbę do wyjadania miodu. Jest jednak wyposażona w płetwy do pływania. Lamy są większe niż żaby. Lamy są niebezpieczne. Jeśli więc zobaczysz taką w wodzie, w której pływają ludzie, krzycz: Uwaga, Lamy!"

(Monty Python Flying Circus)



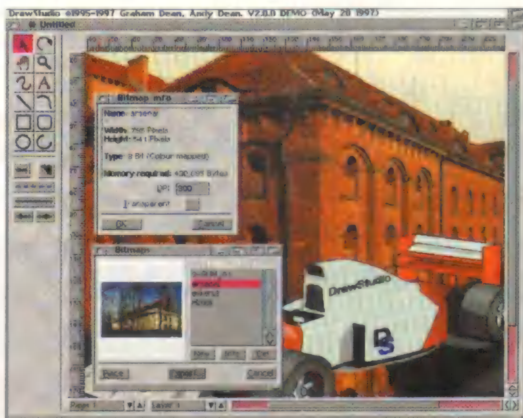
Obrazki bitmapowe wczytuje się do Draw Studio za pomocą opcji Bitmaps z menu View. Draw Studio obsługuje bez problemu formaty IFF, IFF24, GIF i JPEG, co do reszty nic mi nie wiadomo. „Instrukcja" dołączona do dema programu najbardziej szczegółowo opisuje co to znaczy „kliknąć"... Na pewno format PNG nie jest suportowany.

Gdy mamy gotowe „podzespoły", wystarcza kilka minut eksperymentów i voila - „szkic" gotowy. Nic dodać, nic ująć – szybkość, bezpieczeństwo (zawsze sucho, zawsze pewnie), możliwość modyfikowania każdego obiektu w każdej chwili. Jak już zaznaczyłem, programy do grafiki wektorowej znakomicie nadają się do stylizacji a'la Monty Python, ale to już zupełnie inna bajka...

Eye Scream (Red Guy na prezydenta!)
alias ***Little Horror***

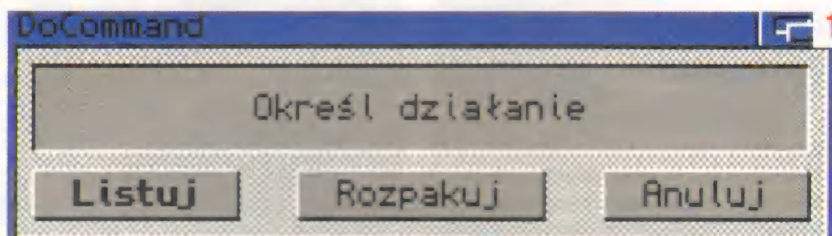
PS. Ciekawostka z „instrukcji" dołączonej do wersji demo. Rozdział „features":
„Fast. DrawStudio is written to complement the Amiga's graphics capabilities to the maximum. Almost all the routines have been hand-written by the authors for maximum speed on the Amiga"...
Oj, bo się na nich obrażę...

PS2. – Nie piszę o tym, jak zamówić i zakupić Draw Studio, bo wszystkie informacje na ten temat są zawarte w dokumentacji. Nie napiszę też, ile to kosztuje... Zapewne dlatego od dłuższego czasu o Draw Studio „ciemno wszędzie, głucho wszędzie"...



Konfiguracja Scalosa
pluginy i moduły

Po początkowym zadowoleniu z możliwości zainstalowanego Scalosa prędzej czy później dojdziemy do wniosku, że czegoś nam brakuje. Dla kilku dodatkowych funkcji instalujemy masę „łatek", nie wiedząc nawet o istnieniu przydatnych rozszerzeń, które znacząco podnoszą komfort pracy.





Zanim zajmę się pluginami i modułami, chciałbym przedstawić dwa pożyteczne dodatki nienależące do żadnej z tytułowych kategorii. Są to krótkie programiki zlokalizowane w katalogu „Tools" znajdującym się w miejscu, gdzie zainstalowaliśmy Scalosa.

DOCOMMAND

Pierwszym z tych programików jest DoCommand. Za jego pomocą możemy w dość prosty sposób rozszerzyć znany z Workbencha i pakietu DefIcons mechanizm filetypes. Pozwala on na zidentyfikowanie typu pliku i przypisanie do niego zdefiniowanej ikony, zlokalizowanej w katalogu Prefs/Env-Archive/Sys/ na dysku z systemem.

Pozwala to na automatyczne uruchamianie programów obsługujących określony rodzaj danych. Przykładowo, dwukrotne kliknięcie na pliku amiga.gif może (w zależności od działania przypisanego temu rodzajowi plików) spowodować wyświetlenie obrazka, a ta sama operacja wykonana na pliku software.lha może zaowocować rozpakowaniem archiwum.

Dobrze, lecz co mamy zrobić, jeśli zechcemy dla konkretnego typu danych przypisać kilka różnych działań zależnych od wyboru użytkownika? Możemy na przykład chcieć zobaczyć tylko zawartość jakiegoś archiwum, bez potrzeby rozpakowywania go za każdym razem.

Właśnie w takich przypadkach z pomocą przychodzi Scalos i DoCommand. Jako przykład weźmy pod lupę ikonę def_gzip.info. Wystarczy zmienić w niej nazwę programu obsługującego na DoCommand (z pełną ścieżką), a w polu „Parametry" wprowadzić:

```
FILE=CON:0/10/640/300/Zawartość_archiwum/WAIT/CLOSE
ASKCOM=Listuj|Rozpakuj
COMMAND=C:gzip -l %f
COMMAND2=C:gzip -d %f
```

Po tej operacji dwuklik na dowolnym archiwum spakowanym za pomocą gzipa spowoduje pojawienie się requestera jak na rysunku 1.

Naciśnięcie przycisku „Listuj" lub klawisza Enter spowoduje wykonanie polecenia zdefiniowanego w COMMAND, w oknie określonym (rozmiary, położenie) poprzez FILE. Analogicznie przycisk „Rozpakuj" spowoduje wykonanie polecenia z COMMAND2.

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby w miarę potrzeb dodawać nowe przyciski modyfikując linię ASKCOM i dodając COMMAND3=<wywoływany program lub skrypt>, COMMAND4 itd.

Za pomocą tego mechanizmu można tworzyć bardziej zaawansowane działania. Na przykład zdefiniowana przeze mnie obsługa archiwów DMS umożliwia sprawdzenie czy plik nie jest uszkodzony, rozpakowanie go na dyskietkę lub do RAD:, przy czym jeśli urządzenie RAD: nie jest dostępne w systemie, zostanie automatycznie zamontowane.

Gotowe ikony przeznaczone do współpracy ze Scalosem i pluginem filetypes możecie znaleźć na coverCD oraz na mojej stronie WWW podanej na końcu artykułu.

W porównaniu do DefIcons Scalos umożliwia łatwe zarządzanie typami plików, ma import ustawień z DefIcons, dodatkowo ikony przypisane różnym typom plików nie muszą znajdować się koniecznie w katalogu Env-Archive/Sys (jest on standardowo kopiowany do pamięci), co bez żadnych „łatek" pozwala zaoszczędzić trochę RAMu, oraz najważniejsza moim zdaniem rzecz – rozpoznawanie plików nie po rozszerzeniu, a po strukturze wewnętrznej. Tego nie ma nawet wINdos Millennium ;).

OPEN LOCATION

Razem z DoCommand Scalos oferuje jeszcze jedno pożyteczne narzędzie. Open Location, bo o nim właśnie mowa, umożliwia otwarcie dowolnego katalogu bez potrzeby korzystania z systemu. Otwarty katalog może zostać posortowany w zależności od kilku dostępnych kryteriów. Możliwe są dwa sposoby przedstawienia otwartego katalogu: standardowy – przy użyciu ikon – lub jako posortowana alfabetycznie jego zawartość (podobnie jak robi to Filemaster czy Directory Opus).

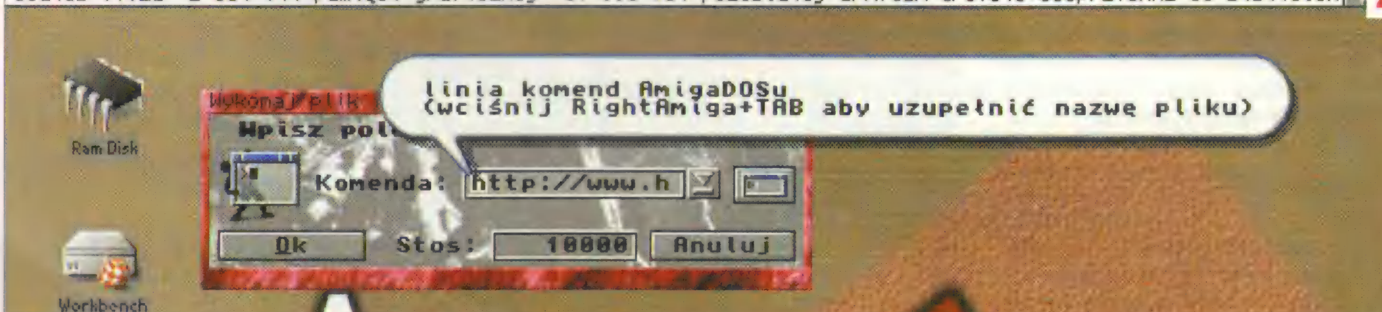
Przydaje się to na przykład w sytuacji, gdy chcemy szybko uruchomić program zagrzebany na twardym dysku w gąszczu podkatalogów.

Teraz opiszę moduły, ponieważ oferują one o wiele większe możliwości niż pluginy. Przedstawione tu moduły nie zostały napisane przez autora Scalosa i nie wchodzą w skład dystrybucji. Nie są może przez to tak znane, jednak warto się bliżej z nimi zapoznać. Na początek alternatywny

EXECUTE_COMMAND.MODULE

Moduł jest uruchamiany przez opcję „Wykonaj polecenie" z menu Scalos. Różnice w wyglądzie widać na pierwszy rzut oka; z lewej strony wyświetlana jest animacja, którą można zmienić wedle uznania (podmieniając plik Scalos/Modules/Images/executecommand). Najważniejsza jednak (przynajmniej dla mnie) jest funkcjonalność, a moduł ten oferuje więcej niż tylko proste wprowadzenie polecenia, które zostanie wykonane.

Przede wszystkim wywołanie modułu nie blokuje Scalosa i, podobnie jak w KingConie, zrealizowane jest tu autouzupełnianie wpro-



wadzanej komendy. Wystarczy wpisać kilka pierwszych liter polecenia i nacisnąć prawy klawisz Amiga jednocześnie z tabulatorem (znajduje się on nad klawiszem Ctrl) aby moduł sam dopisał brakującą resztę komendy. Możliwa jest zmiana wielkości stosu przeznaczonego dla wywoływanego programu, a także otwarcie nowego procesu Shella, który dodatkowo można konfigurować, dostosowując do swoich potrzeb.

Jeśli chcemy na przykład uruchomić jakiś program z parametrem podanym w linii poleceń, nie musimy mozolnie wpisywać nazwy programu wraz z pełną ścieżką dostępu – wystarczy przeciągnąć i upuścić ikonę programu na polu, w którym wprowadza się polecenie i dopisać parametr. A na tym nie koniec: moduł zapamiętuje ostatnio wprowadzone polecenie, dając możliwość korekcji, jeśli przy wprowadzaniu „połkniemy" jakąś literkę. Dodatkowo dostępna jest historia wprowadzonych komend dająca bezpośredni dostęp do dowolnej z nich.

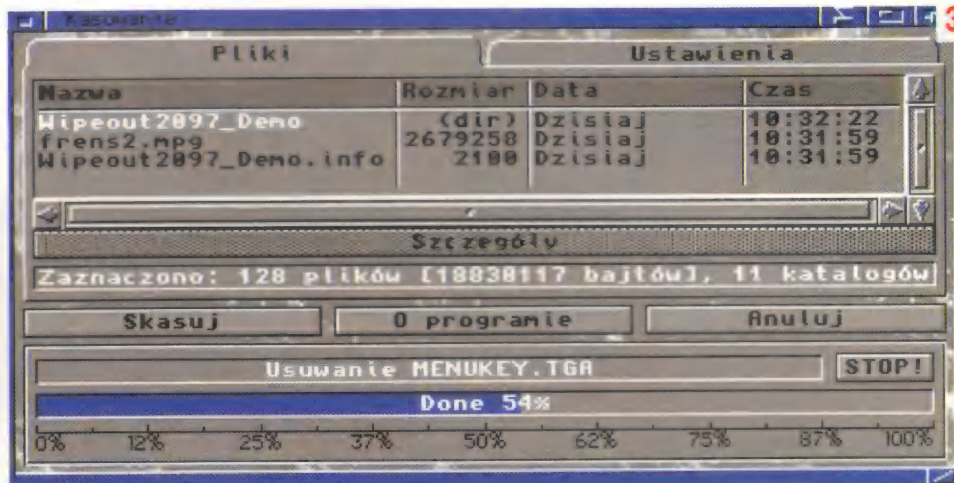
Inną przydatną cechą jest to, że całe polecenie lub dowolną jego część możemy wkleić ze schowka (ang. Clipboard) przy pomocy klawiszy Ctrl+V, co nie jest dostępne ani w Workbenchu, ani w Magellanie. Mimo że moduł jest zrobiony bardzo przejrzyście, w każdej chwili dostępna jest ekranowa pomoc (rysunek 2) realizowana za pomocą dymków znanych z innych programów wykorzystujących MUI.

Resztę możliwości modułu pozostawiam dociekliwym czytelnikom (spróbujcie np. wpisać w linii poleceń adres jakiejś strony WWW), bowiem są też inne, równie użyteczne moduły.

DELETE.MODULE

Następny moduł, który przedstawię, obsługuje kasowanie danych. Uruchamia się on automatycznie w różnych odstępach czasu, wykasowując z dysku losowo wybrane pliki, przez co mamy więcej miejsca na HDD.

Oczywiście, jest to żart, omawiany zamiennik delete.module nie jest aż tak zautomatyzowany ;). Działanie standardowego Scalosa pod względem obsługi operacji kasowania plików i katalogów jest zbliżone do Workbencha. Wystarczyło otworzyć okienko, zaznaczyć w nim to, co chcemy skasować, i wybrać odpowiednią opcję. Pojawiało się wtedy małe okienko informujące o tym, że zostanie skasowanych x katalogów, lecz zwykle nie zwracamy na nie zbytniej uwagi. A jeśli wybierając pliki do skasowania przez nieuwagę zaznaczymy ikonę dysku (zwłaszcza że niektóre ikonki NewIcons/GlowIcons nie zmieniają wyglądu gdy są zaznaczone)? Przy partycjach w systemach PFS czy SFS początkującym użytkownikom zwykle nie udaje się odzyskać tego, co właśnie skasowali. Rozwiązaniem problemów tego typu jest nowy moduł obsługujący operację kasowania. Ma on kilka przydatnych właściwości, np. ostrzeganie przed próbą skasowania całej zawartości partycji, możliwość przerwania w każdej chwili rozpoczętego kasowania, potwierdzanie usunięcia każdego pliku lub katalogu. Moduł możemy dodatkowo konfigurować, dostosowując go do własnych potrzeb. Jeśli np. denerwują nas



częste komunikaty typu „Czy jesteś pewien...???" – wyłączamy je i po kłopocie.

Tym, którzy zachwycają się Windowsem, spodoba się na pewno opcja, dzięki której pliki nie zostają fizycznie skasowane tylko przeniesione do śmietnika. Jeśli nie wykorzystujecie śmietnika, możecie wskazać dowolny katalog, do którego będą przenoszone wskazane pliki i katalogi. Aby usunąć niepotrzebne dane wystarczy nacisnąć klawisz Del, zamiast kombinacji prawy klawisz Amiga i D. Uaktywniamy wtedy moduł, którego GUI przedstawione jest na rysunku 3.

Jak widać, nareszcie możemy zobaczyć, co kasujemy i ile to zajmuje. Dopiero naciśnięcie „Skasuj" spowoduje rozpoczęcie procesu destrukcji. Dodatkową „atrakcją" jest czytelny wskaźnik postępu, umożliwiający wizualną ocenę czasu, jaki pozostał do końca operacji – to coś dla tych, którzy kasują duże ilości danych.

WBINFO

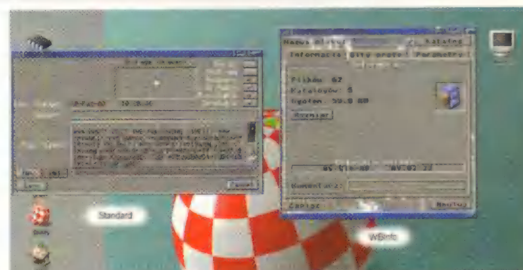
Trzecim i ostatnim modułem jest WBInfo podmieniające information.module. Jego zadaniem jest wyświetlanie właściwości wybranego obiektu. Oprócz standardowych funkcji, takich jak zmiana nazwy, atrybutów, możliwość edycji parametrów zapisanych w ikonie, WBInfo wprowadza kilka nowych rozwiązań. Przede wszystkim moduł ma możliwość sprawdzenia wersji zbioru oraz podaje statystyki dotyczące zawartości katalogu. WBInfo umożliwia również utworzenie ikony domyślnej (gdy zaznaczony obiekt nie ma ikony) oraz zmianę typu ikony. Niestety moduł nie obsługuje dodatkowych atrybutów wykorzystywanych przez Scalosa, nie jest także dostępny pełny podgląd ikony wybranego zbioru. Na szczęście wymienione wady nie mają dużego wpływu na funkcjonalność modułu.

To tyle o modułach, czas na

PLUGINY

— Filetypes – patrz część artykułu poświęcona DoCommand.

— Sorted_cleanup – jest to zamiennik funkcji „Uporządkuj" z menu „Okna". Plugin sortuje w kolejności alfabetycznej zawartość aktywnego okna, przy czym na początku zostają „ułożone" katalogi, a dopiero później pliki, co znakomicie upraszcza znalezienie żądanego pliku. Przy okazji opisu działania



pluginu mała dygresja: czy widzieliście może jak „rewelacyjnie" działa porządkowanie w systemie MacOS? Jeśli możecie, sprawdźcie sami i porównajcie efekt końcowy z tym, co oferuje Scalos.

— Title_freepens – raczej nieprzydatny plugin, daje możliwość wyświetlenia na belce tytułowej liczby wolnych kolorów.

— Xtwindows – jeśli plugin jest aktywny, przytrzymanie klawisza Alt podczas „dwukliku" na ikonie, spowoduje automatyczne zamknięcie okna (podobnie jak w systemie MacOS). Naciśnięcie przycisku Shift podczas zamykania okna spowoduje otwarcie wyższego podkatalogu (tak jak „strzałka w górę" w jedynym prawdziwie multimedialnym systemie).

— Titleenvvar – daje możliwość wyświetlenia na belce tytułowej wartości zmiennej środowiskowej. W powiązaniu z rozkazami operującymi na zmiennej, umieszczonymi w Startup-Sequence lub User-Startup, daje to bardziej zaawansowanym użytkownikom spore możliwości...

— PPC_processor – umożliwia posiadaczom kart PPC wyświetlenie na belce tytułowej podstawowych informacji (typ, częstotliwość taktowania) o „drugim" procesorze. Przykładowy efekt działania pluginu pokazany jest na rysunku 2. Na mojej konfiguracji plugin identyfikuje typ procesora jako „603p" zamiast „603e". Według autora dodatku nie jest to błąd, ponieważ w taki właśnie sposób oznaczane są szybsze wersje procesorów PPC.

I to już wszystkie posiadane przeze mnie pluginy. Użytkownicy Scalosa, którzy mają dostęp do Internetu, powinni odwiedzić stronę: http://scalos.satanicdreams.com

W najbliższym czasie pojawi się tam kilka nowych, ciekawych rzeczy...

Andrzej Boreczko
Orion@kki.net.pl
http://www.hp48.w.pl

ImageFX - dodaj szum

Krótka rozprawka o tym, jak wycisnąć z ImageFX nieistniejącą funkcję Add Noise oraz jak z szumu zrobić cenne surowce.

Na wstępie chciałbym zaznaczyć, iż poważne operacje na grafice (2D czy 3D) nie nadają się ze względu na czas ich obliczania do wykonywania na Amigach w słabszych konfiguracjach. Dlatego wzorem firmy Apple zalecam przesiąść się na Powera i dorzucić coś 24-bitowego, bo inaczej sami się zniechęcicie do swoich komputerów. Jeśli chcecie grzebać w 3D i 2D, to darujcie sobie giercowanie i wyrzućcie te tony gier z twardziela (na karcie mało która da się odpalić, a nowe programy graficzne dostają kopa i przyciągną na dłuuuugie dni). Chcecie tworzyć grafikę, to stwórzcie sobie warunki na miarę roku 2000, a nie przełomu 1989/1990. „Cudzym się zachwycacie, a swojego nie znacie" lub jak kto woli, wzorem polityków: „Photoshop to przy ImageFX mały pikuś".

STARTUJEMY

Swego czasu wpadł mi w ręce artykuł o Photoshopie. Znalazłem tam wzmiankę o filtrze „Add Noise". Doświadczeni użytkownicy wiedzą, iż próżno szukać tego filtru w amigowych programach do image processingu, mniej doświadczeni nie wiedzą nawet co to za filtr. Otóż „Add Noise", czyli „Dodaj Szum" nadaje naszej powierzchni chropowatości i – co jest najistotniejsze – jest ona w odcieniach szarości. Zapytacie, po co ten opis, skoro na Amidze nie ma takiego filtru. Po długich godzinach grzebania w programach udało mi się znaleźć sposób na uzyskanie czegoś, co można określić filtrem „Dodaj Szum".

SZUM

Opis dotyczy programu ImageFX. Otwieramy nowy projekt 500x500 pikseli zmieniając uprzednio parametr Color na Grayscale (screen 1). Wchodzimy do opcji narzędzia Fill poprzez dwuklik prawym klawiszem myszy. Tu interesuje nas parametr Rough. Standardowo suwakiem można ustawić jego poziom na 30, lecz z klawiatury można tu wpisać o wiele wyższe parametry. My wpiszemy 127 – środek zakresu (screen 2). Wchodzimy do opcji Palete i ustawiamy wszystkie suwaki na 127 (screen 3). Wypełniamy narzędziem Fill nasz projekt. Po tej operacji otrzymamy chropowatą powierzchnię, czyli szum (screen 4). Zapytacie, i co z tego? Odpowiedź znajdziecie w przykładach poniżej. Jest kilka rodzajów faktur, których szczególnie często używa się przy tworzeniu grafiki, np. woda, drewno, beton itp. Zapewnię Wam ich ilość i rodzaje zależne tylko od Waszej wyobraźni.

BETON

Ile razy poszukiwaliście faktury betonu w różnorakich odmianach? Oto sposób na beton klasy od B5 do B35 i nie tylko. Chciałem jeszcze przypomnieć, iż przy tworzeniu tekstur dla obiektów 3D używamy wymiarów proporcjonalnych, tj. np. 500x500 (pikseli oczywiście). Otwieramy nowy projekt (Gray) i tworzymy szum. Wybieramy Mosaic z menu Distort, ustawiamy wartość na 5 i zatwierdzamy (screen 1). Nakładamy filtr Motion Blur z menu Convolve, zmieniając wartość Lenght na 10, oraz filtr Gausian Blur, ustawiając wartość Width na 2.0 (screeny 2a i 2b). Wybieramy Custom z menu Convolve, ustawiamy parametr 3x3 i wpisujemy wartości -4, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3 i OK (screen 3). Beton gotowy.

SŁOMA

Otwieramy nowy projekt (Gray) i tworzymy szum, następnie konwertujemy go przy pomocy funkcji Convert to RGB z menu Color. Z menu Effect wybieramy Straw i ustawiamy Size na 100, Spacing na 9 i OK (screen 1). Wybieramy Custom z menu Convolve (opcja 3x3) i wpisujemy wartości: -2, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1 (screen 2). Teraz Balance: R: 109, G: 37, B: -73, OK i faktura słomy gotowa (screen 3).

DREWNO

Otwieramy nowy projekt (Gray), tworzymy szum i konwertujemy jak w przypadku opisanej powyżej słomy. Wybieramy Motion Blur z menu Convolve, ustawiamy wartość Lenght na 50 i zatwierdzamy (screen 1). Teraz użyjemy Custom z opcją 3x3 i wartościami -2, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1 (screen 2). Wybieramy Balance R: 32, G: -32, B: -104 i OK (screen 3). Wybieramy Mirror Horizontal z menu Transform i gotowe.

NIEBO

Stworzymy sobie teraz niebo w trzech odmianach. Otwieramy nowy projekt (Gray) 800x400, tworzymy szum, lecz zmieniamy w opcjach Fill parametr Blend na 60 (screen 1). Wybieramy Balance i ustawiamy V -20, Contrast 127 (screen 2) i gwiazdy gotowe.

Otwieramy drugi dokument (RGB) 800x400. Wybieramy Hook i CloudsFP0. Zmieniamy kolejno parametry Menu na Painting, Color na GrayScale. Paint na Substract, liczbę Clouds na 2 (nie zmieniamy parametrów drugiej chmury) i zatwierdzamy. Uaktywniamy dokument z gwiazdami, otwieramy Layer Managera (mały kwadracik na belce narzędziowej obok RGB u góry). Wybieramy New Layer from Buffer i wybieramy nasze chmurki. Wybieramy poprzez dwuklik nasze chmurki w oknie Layer Managera i zmieniamy Mode na Substract, Blend na 25% (screen 3). Teraz łączymy Layery przy pomocy funkcji Flaten Layers i mamy gotowe gwiazdy z kosmiczną mgłą i to nie tylko dla ubogich w RAM. Wybieramy z menu Distort Polar Blur i ustawiamy wartość Outer R na 800 (długość projektu), Lenght 10, zaznaczamy Antialias i OK (screen 4). Otrzymamy efekt tunelu.

WODA

Faktura, którą teraz się zajmiemy, jest jedną z trudniejszych do odtworzenia na szklanym ekranie. Woda jest chyba najczęściej używaną fakturą w grafice 3D i nie tylko, a stworzenie realistycznej cieczy może przysporzyć nie lada kłopotów nawet najlepszym grafikom. Otwieramy nowy projekt (Gray), tworzymy szum i konwertujemy do RGB. Wybieramy Median Filter z menu Filter, ustawiamy Radius na 2, zatwierdzamy (screen 1). Teraz Custom z menu Convolve, ustawiamy parametr 5x5 i kolejno wpisujemy -5, -5, -5, -5, -5, -3, -3, -3, -3, -3, 0, 0, 0, 0, 0, 2, 2, 2, 2, 2, 3, 3, 3, 3, 3 (screen 2). Nadamy teraz odpowiednie kolory naszej fakturze. Wybieramy Balance i wpisujemy R: -118, G: -57, B: 71, Contrast -60 (screen 3) i gotowe.

Jak widać, możliwości są olbrzymie. Nic nie zaszkodzi, jeśli sami poeksperymentujecie. Może przykłady nie są na pewno dopasowane do każdego zastosowania, są to po prostu przykłady. Metodą prób i błędów można uzyskać jeszcze lepsze efekty, lecz zawsze lepiej mieć już jakieś podstawy niż nie mieć ich wcale.

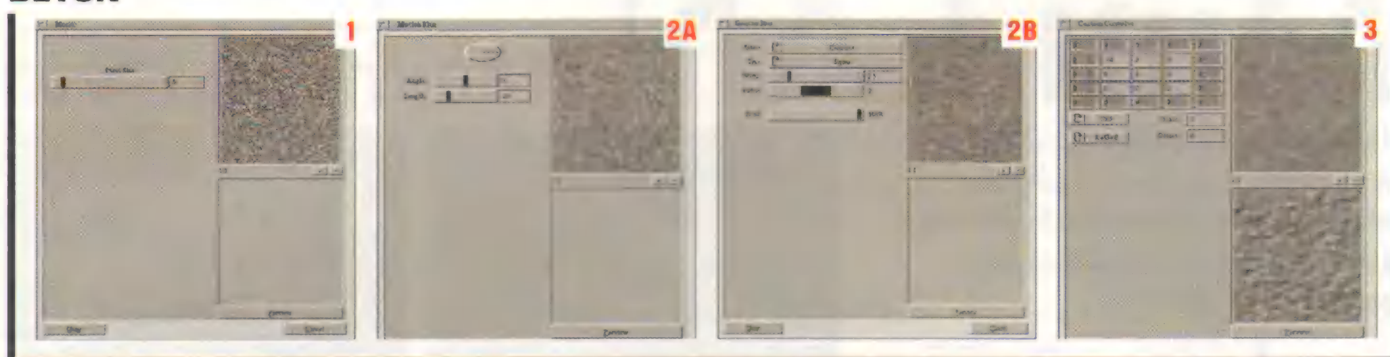
Igor „LaCocaina" Kaczorowski

PS. W chwili kończenia pisania tego artykułu miałem okazję zapoznać się z najnowszą wersją Photogenicsa o numerze 5. Wersja ta oprócz poprawionego interfejsu (na lepsze) ma wbudowany filtr Add Noise, lecz ze względu na zbyt wolne działanie (pracuje tylko na 24 bitach) i brak możliwości ustawienia wielkości obrazka na format proporcjonalny, próba wykonania powyższych przykładów może przyprawić użytkowników nawet procesora 040/40 MHz z kartą graficzną o ból głowy. Nowe wersje dobrych programów graficznych nadal są pisane na poczciwe Motorolki 68k – czy tworzenie programów pod Powery jest takie ciężkie?

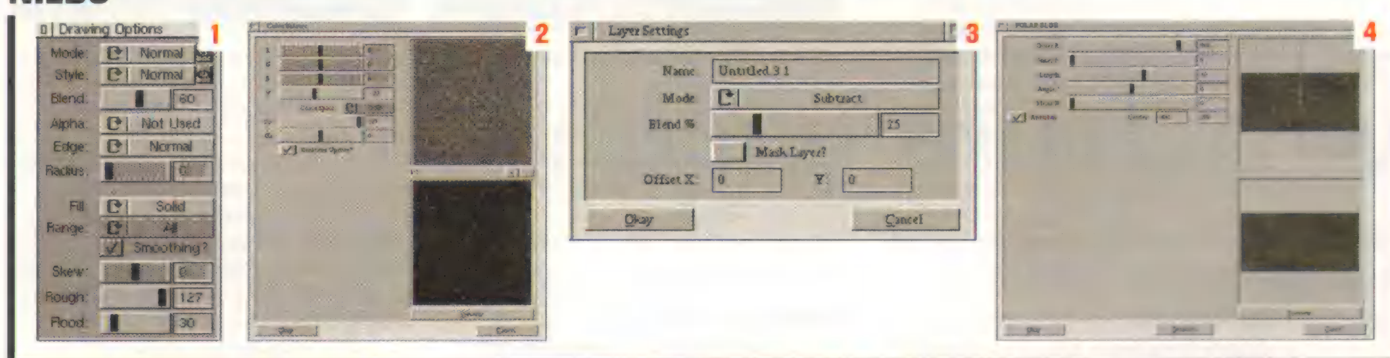
WODA



BETON



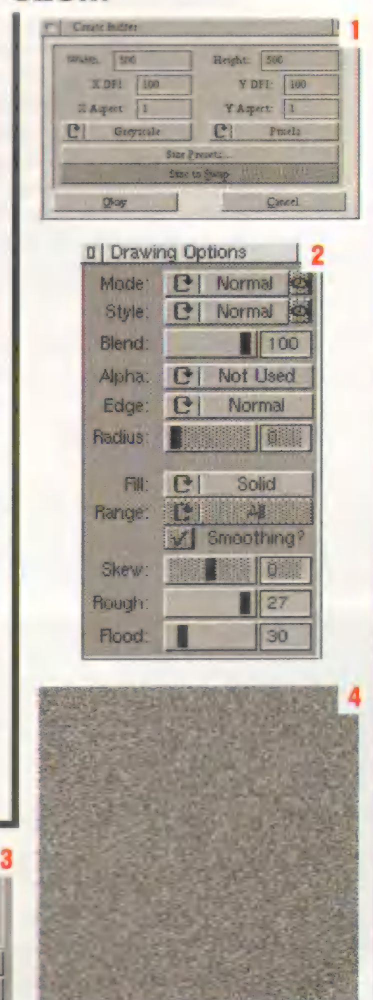
NIEBO



DREWNO

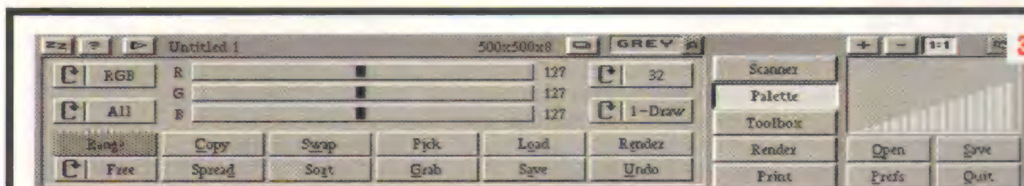


SZUM



SŁOMA





Mini LAN tanim kosztem

Jeśli Twój kolega Amigowiec mieszka w promieniu do 50 metrów od Ciebie (co zdarza się np. w blokowiskach), może pora pomyśleć o połączeniu komputerów za pomocą ProNETu?

LAN (Local Area Network) to termin określający sieć lokalną, którą spięte są minimum dwa komputery (też mi nowina :)). Zakładanie LANów jest ostatnio bardzo popularne w świecie PC. Amigi również można łączyć bez żadnych problemów, a nawet przyłączać je do pecetowej sieci (teorię budowy sieci Ethernet znajdziesz w ACS 2/00, a opis jej konfiguracji pod Opusem w ACS 3/00 – RB). A co jeśli nie masz zamiaru przyłączać się do sieci pecetów, nie stać Cię na kupno karty sieciowej, a połączyć chciałbyś jedynie dwie Amigi? Odpowiedź jest prosta – ProNET.

WYMAGANIA

Do połączenia dwóch Amig potrzebne będą: dwie Amigi :), dwie wtyczki RS-232 żeńskie, kabel siedmiożyłowy (cena kabla ośmiożyłowego z ekranem wynosi ok. 1,8 zł za metr), pakiet ProNET (najnowsza wersja to 3.4 i jest dostępna na coverach ACS).

Wymagania samego pakietu są minimalne, czyli Kickstart 2.0 i około 100 KB wolnego RAMu.

Kabel jest zwykłym przewodem Null-Modem. Schemat połączeń takiego kabla był opisany w każdej gazecie amigowej (i nie tylko). Ja, nie chcąc się bawić lutownicą, kupiłem gotowy trzymetrowy kabel, po czym przedłużyłem go przecinając w połowie i „wklejając" w niego 40 metrów kabla ośmiożyłowego (jedna żyła zostaje wolna).

Należy dodać, że połączenie będzie przebiegać przez port szeregowy (serial). ProNET umożliwia także komunikację przez port równoległy (parallel), ale o tym innym razem.

INSTALACJA

Instalacja pakietu jest stosunkowo prosta (nie dołączono nawet skryptu instalacyjnego) i poradzi z nią sobie każdy użytkownik, który nabył już zdolność kopiowania plików. Oto czynności, które trzeba wykonać, aby móc uznać ProNET za zainstalowany:

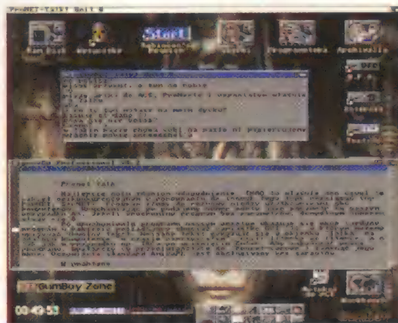
– w DEVS: zakładamy katalog ProNET i kopiujemy do niego zawartość katalogu o tej samej nazwie znajdującego się w pakiecie;

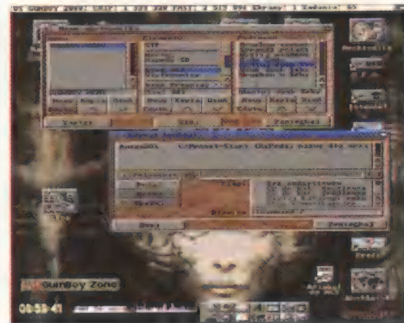
– kopiujemy plik „pronet.device" do DEVS:;

– do L: kopiujemy plik „pronet.handler";

– do C: kopiujemy zawartość katalogu C będącego częścią pakietu.







KONFIGURACJA

W katalogu DEVS:ProNET zakładamy plik „.config". W którym zdefiniowane będą: port, którego będziemy używać, sterownik tego portu oraz szybkość połączenia. W przypadku portu szeregowego plik ten powinien mieć następującą treść:

serial serial.device 0 19200

Oznacza to, że komunikacja przebiegać będzie z wykorzystaniem modułu serial (będącego w DEVS:Pronet), przy wykorzystaniu sterownika „serial.device", przez port szeregowy (0 oznacza port szeregowy, 1 – równoległy) oraz przy prędkości 19200 bodów.

Autor pakietu zaleca wykorzystanie sterownika „BaudBandit.device" oraz eksperymentowanie z prędkością. Z praktyki wiem, że nie warto wpisywać wartości większej niż 31250, jeśli nie mamy żadnej karty z szybkim portem szeregowym. Jeśli więc skorzystamy z sugestii autora, plik może zawierać:

serial baudbandit.device 0 31250

URUCHAMIANIE SERWERA

Aby móc korzystać z urządzeń na „zdalnym" komputerze, musi zostać na nim uruchomiony serwer. Znajduje się on w C: i nosi nazwę „Pronet-server". Nic oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, żeby był on uruchomiony na obu komputerach – wtedy komunikacja będzie możliwa w obie strony. Aby uruchomić serwer należy podać jako parametr numer portu, przez który będziemy się komunikować (w naszym przypadku 0 oznaczające port szeregowy). W naszym przykładzie serwer powinien być uruchamiany komendą:

Pronet-server UNIT 0

Od tej pory serwer jest aktywny i można go wyłączyć kombinacją klawiszy Ctrl+C, uaktywniając oczywiście wcześniej jego okno.

MONTOWANIE URZĄDZEŃ

Gdy na kompie kolegi został odpalony serwer, do montowania jego urządzeń na naszej maszynie służy program o nazwie „Pronet-start", znajdujący się w C:. Używając go podajemy jako parametry: nazwę po jaką chcemy zamontować urządzenie na swoim komputerze (BEZ dwukropka; np. CD1) i nazwę pod jaką urządzenie występuje na komputerze zdalnym (np. CD0). Są jeszcze inne parametry, z których na uwagę zasługuje UNIQUE służący do montowania urządzeń mających etykietę, która występuje już w naszym systemie (np. „Ram Disk"). Inne parametry są właściwie nieużywane (w ciągu roku nie użyłem ich ani razu); dociekliwi znajdą ich wyczerpujący opis w dokumentacji ProNETu.

Chcąc więc zamontować u siebie jako partycję dh4: dysk systemowy (dh0:) komputera zdalnego wpisujemy:

pronet-start dh4 dh0

lub gdy chcemy mieć u siebie czytnik CD komputera zdalnego możemy wpisać na przykład:

pronet-start cd1 cd0

W ten sposób czytnik cd0: komputera kolegi zostanie u nas zamontowany jako CD1:. Prawda że proste?

„DEMONTOWANIE" URZĄDZEŃ

Do odmontowywania zamontowanych komendą „Pronet-start" urządzeń służy program „Pronet-stop" będący w C:. Aby odmontować jakieś urządzenie, należy podać jego nazwę jako parametr dla ww. programu. Przykładowo:

pronet-stop cd1

albo:

pronet-stop dh4

odmontuje nam urządzenia zamontowane wcześniej pod nazwami cd1: i dh4:.

Istnieje także możliwość odmontowania wszystkich urządzeń na raz. Wystarczy wtedy jako parametr dla „Pronet-stop" podać numer portu, przez który się komunikujemy. W naszym przypadku będzie to:

pronet-stop unit 0

Warto także dodać, że ProNET nie ma problemów z urządzeniami o wymiennych nośnikach (stacje dysków, czytniki CD, Zip...). Poprawnie wykrywa zmianę płyty, dyskietki itd., z czym miały problem SerNET i ParNET.

INNE PROGRAMY

W skład pakietu wchodzą jeszcze cztery programy, które skopiowaliśmy do C:. Muszę

stwierdzić że w co najmniej dwóch przypadkach jest to całkiem spore usprawnienie komunikacji.

Pronet-flush – program służy do „czyszczenia" pamięci po zakończeniu pracy z ProNETem. Jak pisze sam autor, korzystanie z niego jest zbędne, gdyż serwer (i inne programy będące częścią pakietu) sam czyści po sobie pamięć w momencie kończenia pracy. Program znajduje się w pakiecie „dla zasady".

Pronet-page – służy do wysyłania wiadomości do użytkownika pracującego na drugim komputerze. Parametrami tego programu są: numer portu (0 w naszym przypadku) i treść wiadomości. Przykład:

pronet-page 0 „Cześć, co robisz?"

Wiadomości są wyświetlane jako „żółte guru" (to jest chyba najciekawsze) z migającą ramką i pozostają na ekranie aż do momentu wciśnięcia przez odbiorcę lewego klawisza myszki (jak to zwykle w przypadku guru bywa :)). Oczywiście wiadomości mają TYLKO formę guru i nie powodują żadnych powikłań pracy systemu.

Treść wiadomości składająca się z dwóch lub więcej wyrazów powinna być umieszczona w cudzysłowach. Standard AmigaPL działa oczywiście bez żadnych komplikacji.

Pronet-run – równie ciekawy program służący do uruchamiania programów na zdalnym komputerze (nie ZE zdalnego komputera). Parametrami tego programu są: numer portu, przez który się komunikujemy (czyli nic nowego, jak do tej pory) oraz program, który chcemy uruchomić wraz ze ścieżką. Przykład:

pronet-run 0 „dir dh0: ALL"

Wszystko, co wpiszemy po numerze portu, MUSI znaleźć się w cudzysłowach. Aby ułatwić zrozumienie działania programu napiszę, że wszystko, co wpiszemy w cudzysłowach, zostanie potraktowane przez zdalny komputer jako wklepane w jego oknie CLI.

Pronet-talk – najlepsze moim zdaniem udogodnienie. IMHO to właśnie ono czyni ten pakiet bezkonkurencyjnym w porównaniu do innych tego typu rozwiązań (np. ParNET, SerNET). Program służy do rozmowy między użytkownikami obu komputerów. Uruchamiając go podajemy numer portu jako parametr (w naszym przypadku 0). Jeżeli uruchomimy program bez parametrów, domyślnym numerem staje się 0.

Po uruchomieniu programu naszym oczętom ukazuje się okno (jedyny program w pakiecie mający chociaż namiastkę GUI :)), w którym możemy wpisywać teksty. Ich treść pokazuje się w okienku „Talka" na zdalnym komputerze „w czasie rzeczywistym", czyli literka po literce, a nie tak jak w przypadku np. IRCa po wciśnięciu Enter. Aby zakończyć pracę programu, wystarczy (w przeciwieństwie do „Pronet-server") zamknąć jego okno. Oczywiście standard AmigaPL jest obsługiwany bez problemów.

W PRAKTYCE

ProNET jest całkowicie przezroczysty dla systemu, tzn. urządzenia przez niego zamontowane są widoczne jako zwykłe urządzenia logiczne w systemie i można się do nich w taki sam sposób odwoływać. W przeciwieństwie do tego, co znamy z konkurencji, urządzenia są widoczne od razu, a nie dopiero po odwołaniu się do nich. Nie musimy też komunikować się z nimi przez logiczne urządzenie NET:.

WADY

Zapewne od początku artykułu zadawaliście sobie pytanie o aspekt, który jest niestety największą wadą tego rozwiązania. Mowa oczywiście o szybkości. Przy wykorzystaniu standardowego portu szeregowego uzyskujemy prędkość zbliżoną do modemowej, czyli kilka KB/s. Prędkość powinna znacznie wzrosnąć przy wykorzystaniu jakiejś karty z szybkim portem szeregowym (np. Hyperport z Elboxu), jednak jest to kolejny wydatek porównywalny nieraz z ceną karty sieciowej Ethernet, więc jeżeli nie masz modemu, nie opłaca się inwestować w taki port tylko w celach „ProNETowych".

Istnieje jeszcze jedno rozwiązanie ZNACZNIE przyspieszające transmisję. Mowa tu o wykorzystaniu portu równoległego, który jest co najmniej 2-3 razy szybszy od seriala. Dlaczego zatem od razu nie pisałem o porcie równoległym? Odpowiedź jest prosta – gry. Te z nich, które umożliwiają rozgrywkę sieciową, korzystają z portu serial.

Masa gier umożliwia połączenie komputerów w celu wspólnej rozgrywki. Można pograć między innymi w Lotus II, Armour Geddon I i II, Combat Air Patrol, Alien Breed 3D, The Killing Grounds, Populous I i II, Gloom a nawet Doom i Napalm. Szczerze polecam rozgrywkę w Armour Geddon II, C.A.P. i Alien Breed 3D, gdyż są najlepsze w tej materii (inne też są super, ale te przypadły mi do gustu najbardziej).

Dla niektórych wadą może być także to, że Pronet-talk pracuje w trybie zastępowania znaków, a nie wstawiania. Mi to osobiście nie przeszkadza.

Kolejny problem to murowany zwis tasku, który odwoła się do zamontowanego urządzenia, jeśli serwer nie jest już uruchomiony na zdalnym komputerze. Oznacza to, że kiedy mamy zamontowany np. czytnik CD kolegi, a on zresetuje komputer i nie uruchomi serwera ponownie (lub gdy program nie zdążył się jeszcze wczytać), a my w tym czasie będziemy próbowali odczytać zawartość jego krążka, to zamrozi się nam program, którego do tego używamy (np. Filemaster). To samo dzieje się, gdy (nadal przy nieobecności serwera po drugiej stronie) w jakimś requesterze wybierzemy „Wolumeny" lub w Magellanie będziemy próbowali wyświetlić listę urządzeń. O ile w Opusie zamrozi to tylko jedno okienko i będziemy mogli nadal pracować, o tyle w ekstremalnych przypadkach pod Workbenchem możemy zamrozić cały system.

PODSUMOWANIE

Pakiet ProNET jest dostępny jako shareware, jednak nie jest w żaden sposób ograniczony, a jego rejestracja nic nie kosztuje. Jest rozpowszechniany na zasadach GNU, co pozwoliło mi zmodyfikować jego zawartość i spreparować pakiet instalacyjny. Napisany przeze mnie instaler umożliwia instalację i konfigurację pakietu pod wybrany port. Instaler razem ze wspomnianymi dodatkami do Opusa powinien znaleźć się na coverze.



Podczas blisko rocznego używania ProNETu, nie sprawił mi on żadnych nieoczekiwanych niespodzianek i znacznie ułatwił oraz uprzyjemnił życie. W razie problemów służę pomocą. Mój e-mail jest podany na końcu artykułu. Korzystając z bycia na tak wielkim forum, chciałbym na wzór gwiazd polskich teleturniejów :), pozdrowić kolegów z X-Com oraz Agnieszkę.

Marcin „GumBoy" Grąziowski/X-Com

sirhaker@interia.pl

PS. Oczywiście nie ponoszę odpowiedzialności za ewentualne szkody wywołane np. niewłaściwym spreparowniem kabla.

RADY

Kilka rad, które przydadzą się Wam podczas pracy z ProNETem.

- Większość programów pakietu nie ma GUI, co czyni je wręcz wyśmienitym dodatkiem do Directory Opusa 5 i wyższych. Na coverze powinny znaleźć się konfiguracje menu, klawiszy itp. mojego autorstwa dla Magellana II. Działają one także z każdym Opusem 5.
- Dla wygody radzę sobie wrzucić do WBStartup skrypt:

Pronet-server UNIT 0

i w ikonce do niego jako domyślny program wybrać „IconX", oraz w tooltype'ach zdefiniować odpowiednio rozmiar i pozycję okna konsoli tekstowej, która się ukaże przy każdym starcie systemu. Dlaczego nie skierować tego do np. NIL:? Bo łatwiej wyłączyć serwer, gdy jego okno jest widoczne. A jego wyłączenie może się okazać potrzebne, gdyż blokuje on używanie portu, więc gdy jest uruchomiony, nie można np. grać przez sieć w Dooma i inne gry działające po systemem.

- Przyda się też skrypt podobny do tego:

Pronet-Page 0 „Właśnie włączyłem kompa – GumBoy"

Pronet-Run 0 „Pronet-Page 0 Połączenie_nawiązane<—>Komunikacja_możliwa"

Spowoduje to wysłanie do kumpla wiadomości przy każdym starcie naszego systemu i za pomocą programu Pronet-run „wymusi" wysłanie z jego komputera wiadomości do nas. Dzięki temu przy uruchamianiu systemu jesteśmy od razu powiadamiani, gdy sieć jest „dostępna" (czyli czy kolega ma włączony komputer - chyba że gra w jakąś pozasystemową gierkę lub używa modemu. Jeżeli sieć jest „niedostępna", po prostu nic się nie dzieje. Tekst komunikatów oczywiście można zmienić.

- Jeżeli nie mamy zamiaru wyłączać serwera (nie zakłóca on w żaden sposób pracy systemu), to możemy zaraz po jego uruchomieniu zamknąć okno konsoli, którą otworzy.
- Przy używaniu Pronet-talka należy pamiętać, że klawisz Enter powoduje powrót na początek lini, a nie skok do następnej. Przejście o linię w dół wykonujemy kursorem. Najlepiej jest przyjąć zasadę, że kiedy skończyliśmy wypowiedź, przechodzimy linię w dół i wracamy na jej początek (wciskamy kolejno: Enter i strzałkę w dół). Pozwoli to uniknąć bałaganu i wchodzenia sobie nawzajem „w słowo".

Czterej pancerni i pies

Na to czekaliśmy od dawna. Na Amigę ukaże się strategia czasu rzeczywistego, której akcja osadzona będzie w realiach II Wojny Światowej. Koniec z Sonic Blasterami i Napalm Launcherami. Czas przesiąść się do T-34, dowodzić zgrupowaniem Katiusz, ścierać się z hordami Panter i Tygrysów. Sudden Strike, bo taką nazwę nosić będzie owa strategia, może być najciekawszą grą tego typu na Amigę. Oprócz scenerii przypominającej Czterech Pancernych tytuł wyróżnią niespotykane dotąd rozwiązania. Cała zabawa podzielona będzie na misje, które będą ze sobą ściśle powiązane. Jednostki będą bowiem przechodziły z jednej potyczki do drugiej zdobywając w boju doświadczenie. W grze można będzie dowodzić wojskami rosyjskimi, brytyjskimi, francuskimi, amerykańskimi bądź też niemieckimi. Nic nie stoi więc na przeszkodzie aby nieco zmienić bieg historii.

W Sudden Strike będzie wiele typów jednostek (snajperzy, saperzy, cekaemiści, żołnierze z pancerfaustami, czołgi różnych typów, samoloty transportowe, rozpoznawcze i bombowce, ciężarówki, artyleria), zabudowań, fortyfikacji, z czego wiele będzie można dobudować w trakcie trwania kampanii. Scenerie mają być bardzo zróżnicowane, a do tego wpływ na walke będzie miała pogoda i pora roku. Na koniec rewelacja: tryb multiplayer. Dzięki niemu w zabawie weźmie udział nawet 12 graczy pogrupowanych w cztery drużyny! Sudden Strike ukaże się w wersji na AmigaOne.

http://www.rts-suddenstrike.de/english/news/







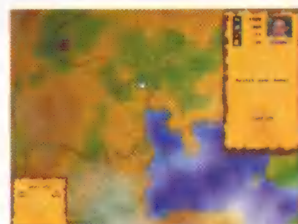


Walka o planetę

Posiadacze pecetów oraz Amig wyposażonych w procesory PPC już wkrótce będą mogli zmierzyć się w śmiertelnym boju o planetę. Grupa Nordicsoft pracuje nad nową strategią Battle for the Globe. Akcja gry osadzona będzie na wyimaginowanej planecie, na której szereg plemion walczyć będzie o prymat. Gra będzie nieco nietypowa, ponieważ część rozgrywki będzie toczyła się w turach, a część - w czasie rzeczywistym (chodzi tu o bitwy, rozwiązanie w stylu Age of Empires). Na dzień dzisiejszy znane są tylko założenia. Termin wydania i bardziej szczegółowe specyfikacje owiane są mgiełką tajemnicy (a dokładniej - niepewności).

http://www.nordicsoft.com





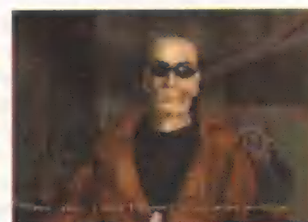


Nightlong

Ukazała się futurystyczna przygodówka point 'n' click z cyberpunkową grafiką, wydana przez ClickBOOM. Akcja gry toczy się w Stanach Zjednoczonych na przełomie XXI i XXII wieku. Realia nowego ładu znacznie różnią się od obecnej sytuacji... Zresztą, co tam będą pisał. Jeżeli posiadasz Amigę wyposażoną w przynajmniej procesor 030, kartę graficzną, 16 MB RAM oraz czytnik CD, oczekuj niezłej rozrywki (16-bitowa grafika, sekwencje wideo, głosy podkładane przez aktorów, ścieżka dźwiękowa na CD, wiele lokacji i ciekawe zagadki). Producent zaleca uruchamianie gry na sprzęcie wyposażonym w procesor 040 lub PowerPC.

http://www.clickboom.com





Lista życzeń

Serwis AmigaFlame opublikował listę gier, jakie mają ukazać się na AmigaOne. Oto one.

strategie: Alien Nations, Command and Conquer, Europa Universalis, Foundation's Edge, Great Nations, Homeland, Majesty, Operation: Counterstrike, Sudden Strike, Tales of Tamar;

wyścigi: Grand Theft Auto, Payback, Wipeout 2097;

strzelaniny FPP: Blood 2: The Chosen, Shogo, Sin, Soldier of Fortune;

przygodówki: Aqua, Dead Walk, Gilbert Goodmate, The Fibble Files, The Last Patriot;

RPG: Dafel: Bloodline, Dark Soul, Final Fantasy V, Scavengers;

logiczno-zręcznościowe: Dweebs, Worms Armageddon;

symulatory: Echelon: The Storm, Freespace: The Great War, Lambda, Phoenix.

Czekamy na efekty prac!



Kolejne tytuły na nową Amigę

Adventure Soft wraz z Epic Interactive zapowiedziały, że przygodówka point 'n' click, Simon the Sorcerer 2, ukaże się w wersji na starą i nową Amigę. Z tej samej stajni (choć nie wiadomo, kto przeportuje grę na Ami) wywodzić się będzie kolejna, humorystyczna przygodówka o tytule Z Archiwum Pana Fibble (The Fibble Files). Mr Fibble znany jest sympatykom serialu Red Dwarf, ale nie na samej zbieżności nazwiska kończą się powiązania Karła z grą. W produkcji The Fibble Files udział wziął znany na Wyspach aktor, Robert Llewellyn (znany z ekranu między innymi jako Kryten). Gra ma się wyróżniać dużą liczbą lokacji oraz masą samplowanych kwestii (znając możliwości Llewellyna – może być śmiesznie). Zapowiada się mała parodia Archiwum X.

Zupełnie z innej beczki, choć też na nową Amigę powstać ma gra o tytule Europa Universalis (Paradox Entertainment, portowaniem zajmie się Hyperion Software), która będzie strategią czasu rzeczywistego. Tym razem gracz wcieli się w przywódcę z czasów od Kolumba do Napoleona. Tło historyczne będzie jedynie zarysowane, gdyż bieg dziejów może zmienić sam gracz (ewentualnie w trybie multiplayer – poprzez Internet – gracze), który może stanąć na czele wybranej potęgi militarnej owych czasów: Francji, Anglii, Portugalii, Hiszpanii, Holandii, Habsburgów, Prus, Rosji, Turcji czy też Szwecji (nas pominięto, choć na wyjeździe pokonaliśmy na przykład Turków). Rolą przywódcy będzie sprawowanie pieczy nad kasą państwa (ekonomia), bezpieczeństwem (dyplomacja i wojsko) oraz rozwojem (ekspansja, kolonizacja, postęp). Możliwości i ograniczenia narzucone będą przez fakty historyczne (do podręczników historii marsz – kto z kim, kiedy i dlaczego – może się przydać). Autorzy dołożyli wszelkich starań, aby charakterystyczne dla epoki i narodów flagi, herby, mundury i uzbrojenie zgodne były z oryginalnymi wzorami (a narodowości uwzględnionych w grze jest niemało – ponad 60). Czekamy z niecierpliwością.

http://www.paradoxplaza.com
http://www.adventuresoft.com



Echelon: The Storm

Wzmiankowany tytuł to w zasadzie symulator lotniczych walk (z widokiem First Person), który pisany jest przez Madia we współpracy z Buka Entertainment. Nie jest jeszcze wiadome, czy amigową wersję stworzy Hyperion Software, czy też sami autorzy. Zabawa nie będzie ograniczać się do pilotowania samolotów. Gracz w kolejnych misjach otrzyma we władanie także inne pojazdy – w zabawie wystąpią samoloty, śmigłowce, futurystyczne pojazdy latające, 100 innych pojazdów oraz 100 dodatkowych obiektów (brzmi tajemniczo). Na całość rozgrywki złożą się dwie kampanie, a każda z nich będzie zawierać po 30 nieliniowych misji odbywających się w zróżnicowanych warunkach atmosferycznych, o różnej porze dnia i nocy. Poczynania gracza będą miały wymierny wpływ na przebieg całej wojny. Dodatkową atrakcją będzie tryb multiplayer, dzięki któremu będzie można zmierzyć się z kolegą lub skrzydło w skrzydło stawiać opór przeciwnikowi. Gra ukaże się na nową Amigę.

http://www.buka.ru/





Amiga Games TOP 10

01. The Settlers	06. Quake (68k/PPC)
02. Dune II	07. Worms DC
03. Napalm	08. UFO: Enemy Unknown
04. Slam Tilt	09. SWOS 97/98
05. Civilization	10. Foundation

Pełna lista znajduje się pod adresem: http://republika.pl/sirleo/amigagamestop10.html

Zapraszam wszystkich amigowych graczy do wzięcia udziału w typowaniu ulubionej dziesiątki gier. Głosować można na dowolne tytuły, niekoniecznie nowe i niekoniecznie obecne na tej liście. Głos można oddać raz na miesiąc. Typujcie dziesięć swoich ulubionych gier. Piszcie całą nazwę gry, a w szczególności jaki ma numer (dotyczy to sequeli), oraz sprawdzajcie poprawność pisanych tytułów. Proszę o zaznaczanie gier uruchamianych pod jakimś emulatorem. Wszelkie pytania proszę wysyłać na adres: sirleo@amiga.prv.pl

Typy do listy wysyłamy na adres:amigagamestop10@go2.pl
lub pocztówką na adres: Krzysztof Żegleń, Pl.Chopina 9/16, 38-700 Ustrzyki Dolne

Listy z prośbą o pomoc bez koperty zwrotnej i znaczka pozostaną bez odpowiedzi!

Sir LEO

Aminet Games

W nasze ręce wpadła płytka adresowana wyłącznie do giercmanów. Na składance Aminet Games znalazło się ponad 1500 tytułów, więc od razu widać, że będzie w czym wybierać.



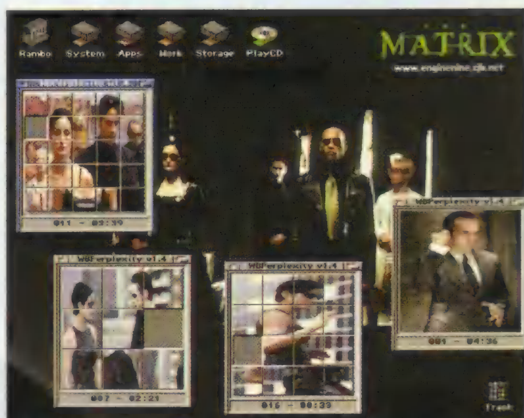
PO PIERWSZE KOMERCJA

Aminet Games byłaby typową składanką shareware'owych produkcji, gdyby nie tytuły komercyjne, jakie zostały na niej umieszczone. Ponieważ są one rodzynkami w całym cieście (a przynajmniej tak powinno być), zacznę właśnie od nich. Na pierwszy ogień pójdzie według mnie lider wśród amigowych wyścigów samochodowych, czyli XTreme Racing. Jest to tytuł dość stary, z nieco archaiczną grafiką, ale jego grywalność wciąż pozwala mi stawiać XTR na pierwszym miejscu. Przyznam się szczerze, że dość dawno nie odpalałem tych wyścigów, więc mogłem teraz spojrzeć na grę innym okiem. Jak już wspomniałem, grafika zalatuje nieco dawnymi czasami. Stare pozostają także wymagania sprzętowe. Na mojej 040/40 MHz XTR śmiga bez przeszkód (podczas gdy niegdyś posiadając jedynie dwudziestkę z zegarem 28 MHz uciekałem się do sztuczek typu dithering). Gra była całkiem przyjemna i dość szybko przypomniałem sobie standardowe trasy, na których niegdyś brylowałem. I tu małe ale – na sieci pojawiła się masa dodatkowych torów do XTreme Racing. Na płytce – ani śladu. Skompletowanie większości działających tras dodatkowych jest nieco uciążliwe, więc dałem sobie spokój. Mały minus dla wydawcy za brak dodatkowych torów, duży – za umieszczenie starego, ale jarego wyścigu.

Jeszcze starsza, ale mniej jara, jest strzelanina FPP Gloom 3. To, co było dobre kilka lat temu, nie zawsze będzie budziło entuzjazm dziś. To stwierdzenie jak ulał pasuje do Glooma. Swego czasu robił furorę – był jedną z szybszych doomowatych strzelaninek na Ami, do tego mocno grywalną. Technologia (choć w przypadku naszej przyjaciółki nieco wolniej) postępuje jednak do przodu, więc w międzyczasie powstało kilka gier lepszych od Glooma. W pamięci zachowałem ten tytuł jako szybką, ciekawą strzelaninkę z niezłą grafiką. Kiedy teraz odpaliłem Glooma, moje poglądy zostały zweryfikowane. Szybka – tak, ciekawa – dużo mniej niż kiedyś (teraz mamy większy wybór), niezła grafika – zdecydowanie nie. Tytuł oczywiście grywalny, ale przeznaczony głównie dla posiadaczy wolniejszych konfigów, ewentualnie osób, które lubią popatrzeć na fruwające flaki i urwane głowy przeciwników. Gloom jest jedynym tytułem komercyjnym korzystającym z karty graficznej.

Max Rally jest kolejną grą komercyjną umieszczoną na składaku. Wyścigi samochodowe, które pojawiły się i przeszły bez wielkiego echa (recenzji nie było też w ACS – nie otrzymaliśmy kopii do testów). Nadeszła więc pora aby przybliżyć czytelnikom tę grę. Max Rally to proste wyścigi w stylu Overdrive lub Badlands. Widok klasyczny – z góry. Kilkanaście tras, na których można ścigać się z trzema komputerowymi przeciwnikami, ewentualnie ze znajomymi. Przy rywalizacji z innymi graczami możliwe są dwa tryby rozgrywki: bitwa (do czterech osób na raz) i wyścig (dla dwóch osób). W bitwie samochody wszystkich graczy wyświetlone są na tym samym ekranie. Kto wyjedzie poza krawędź, traci punkt. Natomiast wyścigi to klasy-

AMINET GAMES TO PŁYTKA SKIEROWANA TYLKO I WYŁĄCZNIE DO MIŁOŚNIKÓW ROZRYWKI...





czna walka przy zdefiniowanej liczbie okrążeń wybranego toru. W tym przypadku ekran dzielony jest w poziomie na dwie części i jazda.

Jeżeli chodzi o rywalizację z komputerem, to odbywa się głównie w trybie mistrzostw. Zadaniem gracza jest uzyskiwanie pierwszych pozycji na poszczególnych trasach pogrupowanych w scenerie (las, pustynia, śnieżne alpy oraz kosmos). Do tego dochodzi Max Challenge, czyli pięć wykręconych tras, na których rywalizujemy z samochodem, prędkością i poruszającymi się platformami. Max Rally umożliwia walkę z czasem (na trasach z mistrzostw) i oczywiście nagrywa najlepszy rezultat. Można wybrać kierowcę, nadać mu imię, zdefiniować liczbę okrążeń (w walce na kilku graczy), poziom trudności oraz czy ma występować turbo. I to wszystko. Grafika – typowo „ecesowa". Samochodziki są małe, trasy niezbyt skomplikowane i zróżnicowane. Ogólnie zabawa na kilka godzin.

Ostatni komercyjny tytuł (a właściwie worek pełen gierek) to Gamers Delight 2. Pod tą wspólną nazwą zgromadzono około siedemdziesięciu tytułów. Niestety, w większość z nich nie da się grać. Szczerze mówiąc przeważają tam knoty. Poziom wykonania odbiega od nieźle napisanych shareware'ów. Same pomysły są również w części przypadków chybione. Wśród gierek znalazło się kilka klonów starych, znanych tytułów. Można pograć w kopię Bombuzala, Pacmana, Asteroids czy Mean Arenas. Niestety, „pomysł na zerżnięcie pomysłu" jest w wielu przypadkach głównym atutem gry. Wykonanie jest zazwyczaj żenujące. Plusem jest możliwość wyjścia z większości tych produkcji poprzez klawisz ESC. Dodam jeszcze jedno: nawet, jeśli zdarzy się ciekawa pozycja (przeważnie jest nią gra logiczna), efekt może zostać popsuty przez komunikaty wyłącznie w języku niemieckim (nawet gdy wybieramy wersję anglojęzyczną). IMHO Gamers Delight psuje opinię płycie (tym bardziej, że gierki te zostały wrzucone do komercji).



CO WIĘCEJ?

Tytuły komercyjne są tylko dodatkiem do masy produkcji shareware'owych, których na płycie zgromadzono olbrzymią ilość. Nie sposób choćby pobieżnie opisać wszystkich tytułów. Z pewnością na łamach ACS pojawią się opisy tych ciekawszych (część z nich już opisywaliśmy w naszym piśmie). Aby nie ferować jednoznacznych wyroków ograniczę się do kilku ogólnych stwierdzeń. Na Aminet Games umieszczono zarówno pozycje stare, jak i te podesłane całkiem niedawno. Standardowo podzielono je na kategorie tematyczne: między innymi strzelanki, zręcznościówki, logiczne, dla dwóch graczy, planszowe czy też takie, których nie można jednoznacznie zakwalifikować do jednej z powyższych. Oprócz tego swoje miejsce znalazły dema. Wybór gier ułatwia spis oraz wyszukiwarka. Gdy szukamy konkretnej pozycji, wpisujemy jej nazwę. Szukając ciekawego erpega, klikamy na

PO ROZPAKOWANIU GRY SHAREWARE ZAJMUJĄ OKOŁO 870 MB. DO TEGO DOCHODZĄ POZYCJE KOMERCYJNE (70 MB)...

kategorię Role i dostajemy w twarz całą masą tytułów. Kliknięcie na jednym z nich spowoduje rozpakowanie archiwum do wskazanego katalogu. Można (również klikając na link i wybierając opcję Run) odpalić żądany tytuł. Autorzy płyty postarali się wyróżnić gry, z których nie można wyjść do systemu, co przy testowaniu wielu pozycji może okazać się bardzo wygodne.

Na płycie obok gier znalazło się trochę dodatków. Są wśród nich Chartsy, czyli lista najbardziej popularnych tytułów, kilka mniej lub bardziej ciekawych obrazków i filmików (wszystko to w katalogu Guides), spisy aminetowych downloadów z poprzednich okresów (Lists) oraz narzędzia pozwalające na komfortowe korzystanie z zasobów całego zbioru – biblioteki, klasy, datatype'y, konfigi, komendy itp. Wszystko to leży w katalogu Tools.



PODSUMOWANKO

Aminet Games to płytka skierowana tylko i wyłącznie do miłośników rozrywki. Liczba shareware'owych pozycji gwarantuje, że każdy znajdzie coś dla siebie. Po rozpakowaniu gry shareware zajmują około 870 MB. Do tego dochodzą pozycje komercyjne (70 MB). Z pewnością na uwagę zasługuje XTreme Racing, można chwilę pograć w Max Rally oraz w Glooma, przy dużym samozaparciu da się coś wybrać z worka z napisem Gamers Delight. W oczekiwaniu na coraz dłuższe wieczory warto zaopatrzyć się w tę płytkę. Może dostarczyć dużej porcji zabawy.

Płytę Aminet Games przekazała nam do testów firma Stefan Ossowskis Schatztruhe. Krążek można zamówić na stronie www.schatz-truhe.de.

Artur „R2D2" Frankowski

GBE - czyli z kieszeni na Amigę

Po zakupie karty graficznej i PPC wszystko było ok. Gierki, które chodzą pod systemem, dostały zauważalnego przyspieszenia nie wspominając o użytkach. Lecz po pewnym czasie zaczęło mi czegoś brakować, mianowicie starych gier, które niestety na kartach graficznych się nie uruchamiają.



Czasem człowiek by sobie postrzelał do (nie)winnych kosmitów, poskakał po platformach, skrzyżował rękawice z jakimś komputerowym wojownikiem, pościgał się, a tu nic z tych rzeczy nie chce się uruchamiać na karcie graficznej.

Miałem tego już dość i zacząłem się rozglądać za jakąś alternatywą. Trafiłem w końcu na kolekcję kopii ROMów kartridży do Game Boya. Teraz należało tylko znaleźć program, który te ROMy strawi. Kto szuka ten znajdzie!

GBE

Jest to emulator konsol Game Boy i Game Boy Color firmy Nintendo, napisany przez Stevena Fullera i Chucka Masona, a przeportowany na Amigę przez Mathiasa „Amidoga" Roslunda. Wersja, którą się zajmę, ma numerek 0.4.8, jednak gdy będziecie to czytać, prawdopodobnie będzie już nowsza, bo Amidog dość często wypuszcza nowe edycje swoich produkcji.

WYMAGANIA

tego emulatora to Amiga z procesorem PowerPC, systemem 3.0, 8 MB RAMu i kośćmi AGA lub kartą graficzną. Jeśli chodzi o potrzebny software, potrzebny jest jedynie WarpUP 4.0 i biblioteka lowlevel. Jeśli spełnimy te wymagania, emulator zaoferuje nam emulację wspomnianych wyżej, kieszonkowych konsol, obsługę dźwięku i kontrolę przy pomocy klawiatury lub joypada od CD32.

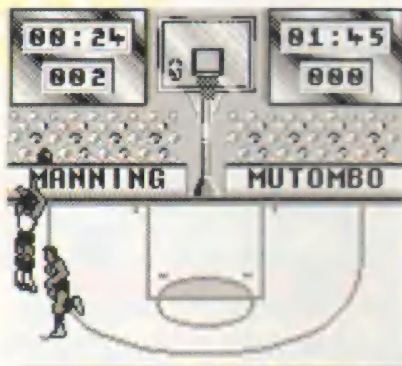
JEST TO EMULATOR KONSOL GAME BOY I GAME BOY COLOR FIRMY NINTENDO...

KLAWISZOLOGIA

Obsługa GBE jest nieskomplikowana:

KLAWIATURA	FUNKCJA EMULATORA	JOYPAD CD32
Q lub tabulator	select	zielony przycisk
W lub Enter	start	żółty przycisk
A lub Control	przycisk B	czerwony przycisk
S lub lewy Alt	przycisk A	niebieski przycisk

Poza tym:
- strzałki pełnią rolę klawiszy kierunkowych;
- Esc to wyjście z programu;
- Help nagrywa zrzut ekranu w formacie PCX do aktywnego katalogu.



Instalacja tego programiku jest bardzo prosta – wystarczy przegrać go gdziekolwiek i już gotowe.

Po tym wstępie przejdę do sprawdzenia możliwości GBE.

W BOJU

Mimo że jest to dość wczesna wersja, stopień kompatybilności jest bardzo duży – na posiadanych przeze mnie ponad 110 ROMów nie chciało się uruchomić może z 5. Prędkość też jest bardzo dobra – na karcie gfx wszystko chodzi płynnie i z dźwiękiem. Gra się na tym emulatorze komfortowo (o ile można mówić o komfortowej grze przy takiej rozdzielczości i oprawie graficznej – marudzący RB). A jest w co pograć. Na oba Game Boye wychodzą głównie zręcznościówki, bijatyki, strzelanki i platformówki, ale są też gry sportowe, a nawet przygodowe i rpg (dwie ostatnie kategorie nie są reprezentowane przez stuprocentowych przedstawicieli tych gatunków, ale można je pod nie podciągnąć). Ciekawsze tytuły, które udało mi się wyszperać: oczywiście seria Mario, Donkey Kong, Cool Spot, Desert Strike, Bomb Jack, Kung Fu Master, Spy Vs Spy, NBA All Stars 2, R Type 2, Kick Off, Lion King i Choplifter. Jest nawet program użytkowy Personal Organizer – notatnik, kalendarz, kalkulator i przypominacz w jednym. Pewnym kłopotem z niektórymi ROMami jest fakt, że zawierają wersje japońskie gier (z komunikatami w tym języku).

Reasumując, GBE jest ciekawą alternatywą dla tych, którzy ponad grafikę z akceleracją 3D cenią sobie grywalność.

Tadeusz Ibrom

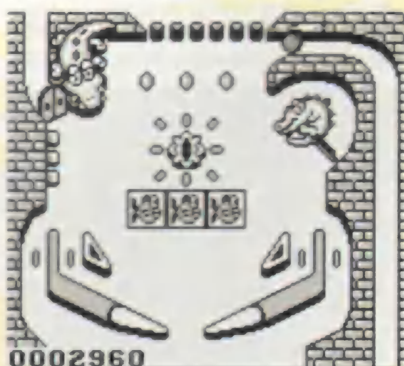
SKŁADNIA

Program nie ma GUI, ale nie powinien sprawić nikomu trudności, bo do prawidłowego uruchomienia wystarczy skorzystać z takiej składni:

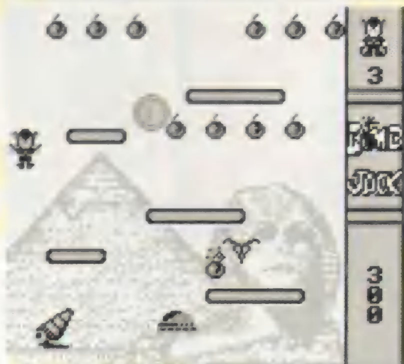
GBE rom <opcje>

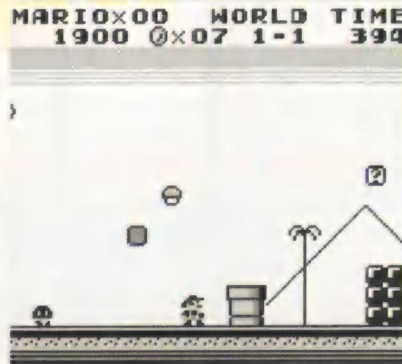
rom – podajemy ścieżkę dostępu i nazwę odpowiedniego pliku z grą;

opcje – są zaledwie cztery:
- **joypad** – podajemy ją, gdy chcemy używać joypada od CD32;
- **cgfx** – gdy chcemy, aby program uruchomił się na ekranie Cybergraphx;
- **requester** – możliwość wyboru rozdzielczości, w jakiej ma się uruchomić emulator;
- **nostalgia** – jeśli mamy zainstalowaną Nostalgię, to zrzuty będą zapisywane w podkatalogu samples









AMIGA VADEMECUM - Numer 4!

120 stron o Amidze, segregator, 2 płyty CD-Rom (w tym MACD8) - wszystko za jedyne 28 zł (plus koszty wysyłki). Tematy numeru:
- Varia - czyli nowości ze świata Amigi - produkty, zapowiedzi.
- Dyski twarde, czytniki CD-Rom

W sieci EMPIK lub wysyłkowo!



AMIGA VADEMECUM "rocznik" - numery 1-3

Tak bogate kompendium wiedzy o Amidze możesz kupić za jedyne 50zł! Tylko wysyłkowo w firmie Eureka.

AMIGA VADEMECUM numer 5

w sprzedaży pojawi się na przełomie wieków. Z tego powodu premia. 2 płyty CD z pismem, w tym MACD9, z 55 oryginalnymi grami na Amigę! Cena 28 zł. Tematy numeru: - Varia - nowości o Amidze, dyski twarde i czytniki

Osprzęt i akcesoria dla Amig

PHASE 5/ DCE
- Blizzard 1240/40 880,-

AMIGA Int.
- AMIGA 1200 magic 599,-
- płyta główna A1200 3.1 300,-
- stacja dysków 3,5" wew.880kb 99,-
- stacja dysków 3,5" wew.1,76MB 149,-
- klawiatura A1200 49,-
- mysz do Amigi 320dpi z logo 30,-
- dysk twardy 2,5" 1,3GB 199,-
- AMIGA OS 3.5 249,-
- Kickstart 3.1 A1200 95,-
- oprogramowanie Magic 29,-
- oprogramowanie Kick.3.1 29,-
- układy 8520. Paula po 40,-
- napęd CD dla CD32 50,-
- zworka zasilania do Infinitiv II 35,-
- nadbudowa 5.25" do Infinitiv 50,-
- wentylator 15,-
- dyskietki 3,5" 20szt. 20,-
- zestaw połączeniowy do HDD i CD-Rom A1200 45,-

Programy CD-Rom Amiga

NAJLEPSZE SERIE PŁYT CD
- MACD 3, 4 ,5,6,7,8,9,10,11, po10
- Aminet 8,15,18,20,21 po 10
- Aminet 10,27,29 po 15
- Aminet 30 (Gloom 3) 20
- Amiga Format po 10-15

SKŁADANKI SHAREWARE
- Amiga Aktuel v.1,2 po 10
- Amiga Golden 20 20
- Amiga Magazin 3,4,-5,niem po 5
- Amiga Repair Kit 59
- Amiga Tools 4,5 15
- Amiga Web offline 1 15
- APC & TCP v.4, 5,6 po 5
- Arktis Edition v.1 pełne wersje słownik MultiVoc, Cafe du Globe, Airport, SKY II, Wolf Copy, Amiga Bomber, inne 10
- BCI Net 9
- Best of Mecomp vol.,2 po 15
- Coctail CD drinki niem. 15
- CygnusED 4 pełna wersja 30
- Das Epic Multimedia Lexikon 20
- E.M. Compugraphic Phase 4 15
- Epic Collection 3 15
- European Edition v.1 10
- Gateway! vol.1 z NETBSD 15
- Herman Der User 25
- Hidden Truth z archiwum X 30
- History of the world cup AGA CD statystyki, wyniki meczy piłki nożnej z lat 1930-94 30
- Magic Illusions 15
- Meeting pearls v. IV 19
- Megahits 4 z CanDo 10
- Mick Davis Carton 15
- Multimedia Toolkit 1,2 po 10
- Netnews ofline v.1,2 po 10
- Photolite 15
- The AGA Experience 1,2,3 po 15
- The AGA Toolkit 97 10
- Epic Interactive Encyklopedia 30
- Global Amiga Experience -Imagine 2.0, Scala 1.13, Xcopy, 30
- The Learning Curve 20
- Turbo Calc 2.1 10
- Utilities Experience sadeness 30
- Utilities Profesional 1- 1500 30
- W.F. DO IT! (Imagine, MorphPlus, Deluxe Paint V) 15
- Workbench ADD-ON 30
- Workbench design 30
- Xi-Paint 3.2 5

AUDIO CD
- The Best of the Amiga Scene 15
- The Theme Of AMIGA 5

EMULATORY NA CD
- Emulators Unlimited Plus 30

SCENA, DEMA
- Amiga CD Sensation Demos 15
- Golden Demos Schatztrue 15
- Scene Xplorer (Eureka) 5

GRAFICZNE CD
- 3 D Image 30
- Animatic 600MB animacji 10
- Animations (2 CD Amiga) 30
- Art Studio vol.2 50
- DEM-Rom 1000 map DEM 30
- Fractal Universe 15
- Fun Clips 300 kol.klipartów 30
- Graphics 1 15
- Illusions in 3D 15
- Imagine 3.0 Enhancer CD 30
- Profesional Fonts & Cliparts 15
- Profesional IFF & PCX Clipart 15
- Qwikforms 15
- Special Efekts v.1 techniki tworzenia filmu akcji 50
- Textikon wzory pism niem. 50

TEKSTURY
- 1078 Weird Textures 30
- 1700+ Textures 15
- 300 Photo Texturen 30
- Mutimedia Backdrops 30
- Texture Portfolio 50
- Textures CD v1 LiquidFX 30
- Textures Gallery (2CD) 50

FONTY
- 1308 Fonts CD 15
- Fontasmania 15

Gry AMIGA

GRY CD32, 1200 z CD-Rom i emulatorem CD32 (A1200, 020, 4Mb Fast, CD-ROM, HD, emulator CD32 Cache CDFS)
- Bubba 'n' Stix 10
- Bump n Run 5
- CD Exchange 15
- Deepcore 10
- Heimdall 2 20
- John Barnes Football 10
- MAG! 5
- Mean Arenas 10
- Nick Faldo's Golf 5
- Sensible Soccer 10
- Surf Ninjas 15
- Total Carnage 10

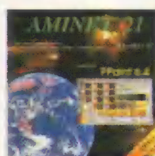
AMIGA CD 32
- Akira 15
- Chuck Rock 5
- Chuck Rock II 10
- D-Generation 10
- Disposable Hero 10
- Dragonstone 5
- Grandslam Gamer Gold (3 gry) 10
- Guinness disk of Records 15
- Gulp 15
- Kid Chaos 10
- Kingpin 10
- Now Games 5
- Oh No! More Worms 10
- PGA European Tour 15
- Premiere CD 32 10
- Ryder Cup 15
- Sensible Soccer 10
- Skeleton Krew 10
- Striker 10
- Surf Ninjas 15
- Thomas the tank engine
- PINBALL 10
- Trivial Pursuit 15

AMIGA CD 32,CDTV, 1200 CD
- TimeTable of History: 5

AMIGA 1200/4000 CD-Rom
- A7+ GRY 15
- Civilization 25
- Pinball Brain Damage AGA 25
- Arcade Clasic Plus 25
- Flying High DATADISK 10
- Genetic Species- 3D, 68020, 8MB, HDD 50
- Kang Fu 25
- Pinball Brain Damage flipper (2MB) 15
- Spherical Worlcs 20

AMIGA 1200/4000 dysk
- Anstoss menedżer piłki 5
- Blobz 5
- Body Blows Galactic 15
- Chaos Engine 2 15
- Dangerous Streets bijatyka 10
- Dennis - platformowa 10
- Fussball Total piłka nożna 5
- Heimdall 2 przygodowa 20
- Humans III 15
- Impossible Mission 2025 20
- Overkill (dysk) 10
- Pinball Brain Damage flipper 15
- Pinball Prelude AGA flipper 15
- Primal Rage bijatyka od 16 lat 15
- Rise of The Robots 25
- Shadow Fighter bijatyka 20
- Simon the Sorcerer (niem.) 5
- Skeleton Crew 15
- Soccer Kid (platformówka) 15
- Tin Toy - zręcznościowa 10
- Virtual Karting wyścigi 20
- Watchtower wojenna (HD) 20
- Virtual Karting wyścigi 20
- Watchtower wojenna (HD) 20

AMIGA 500 / 600 / 1200 dysk
- A320 Airbus vol.2 (niem) 10
- Bangboo gra 100 etapów 10
- BAT 2 5
- BeastLord zręcznościowa 10
- Behind the iron gate 1MB 9
- Beneath a Steel Sky 10
- Blasteroids strzelanina 5
- Brain Man - logiczna 5
- Bubba 'n' Stix 10
- Bubble and Squeak 10
- Bully Sporting Darts - sport 10
- Captain Planet 10
- Caribbean Disaster niem. 5
- Carrier Command 10
- Clockwiser - gra logiczna 10
- Cygnus 8 handlowa (1.5MB) 10
- Dangerous Streets bijatyka uliczna 15
- Demomaniac program do robienia dem 10
- Demon Blue platformówka 10
- Die 93'er Edition (rządzisz RFN) (1.5MB) 5
- E-motion logiczna 5
- Empire Soccer 94 10
- F29 Retaliator 10
- Fightin spirit - karate 10
- Gallactic Warrior 10
- Grand Prix Microprose 20
- High Steel - zręcznościowa 10
- Huckleberry Hound 15
- Hyperion strzelanina 3D 15
- International Soccer Chal. 10
- Jaktar der Elfenstein (1.5MB) 9
- Jaws 10
- Kargon 15
- Maya przygodowa 15
- Mean Arenas 5
- Mega Typhoon od Kick.2.0 10
- Missiles over Xerion 10
- Myth zręcznościowa 10
- Nick Faldo's Championship Golf 5
- Pegasus - zręcznościowa 10
- Phalanx - strzelanina 10
- Pinball Prelude - flipper 15
- Pinkie platformówka 10
- Pixie & Dixie platformówka 15
- Push Over 10
- Resoluion 101- 3D 15
- Sabre Team komando 15
- SCI FI Collection 10
- Snapperazi - platformówka 10
- Speedball piłka nożna 15
- Spiele Highligts, 3 10
- Stunt Car Racer 15
- Suburban Commando z Hulkiem Hoganem 15
- Switchblade platformowa 15
- Tilemove 10
- Timekeepers 5
- Tommy Gun - zręcznościowa 10
- Tubular Worlds strzelanina 10
- Valhalla III - zręcznościowa 15
- VITAL LIGHT 10
- Whales Voyage II biznes w kosmosie 15
- Whizz zręcznościowa 10
- Wing Commander (1.5MB) 15
- Winter Camp sportowa 10
- Wiz 'n' Liz platformowa 5
- World Class Leaderb. golf 5
- XP8 strzelanina 10
- ZeeWolf 2 wektorowa 3D 10
- Zool 2 - platformówka 10


Aminet21 - 10 zł


Aminet18 - 10 zł


Chuck Rock 2 - 10 zł


A7+ (AGA) - 15 zł


Total Carnage -10 zł



Sensible Soccer - 10 zł



D-Generation - 10 zł



MACD7 - 10 zł

Eureka
SOFT- & HARDWARE

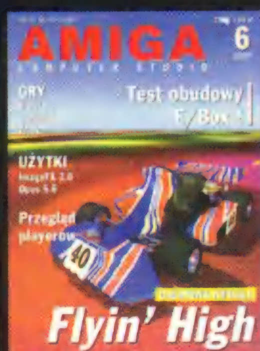
tel. 061-43-66-115

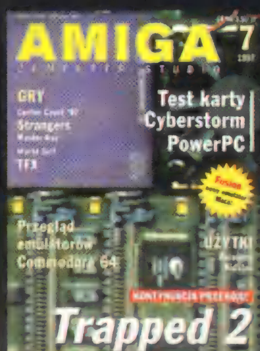
Wysyłka na cały kraj. www.eureka.com.pl

Można zamawiać telefonicznie, faxem, e-mailem, pocztą:
Eureka Soft- & Hardware
62-300 Września, Rynek 13.
fax.061 43 62 714

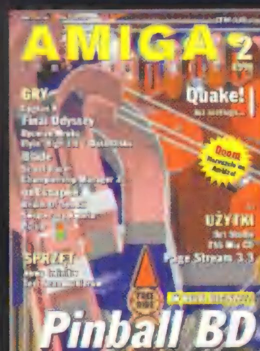
NUMERY ARCHIW





























ALNE TANIEJ!!!











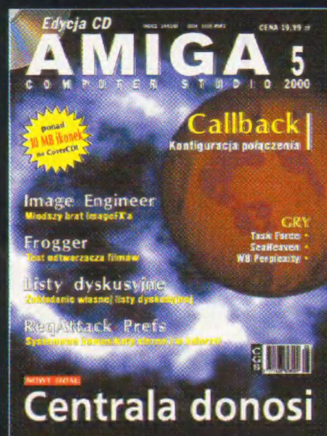




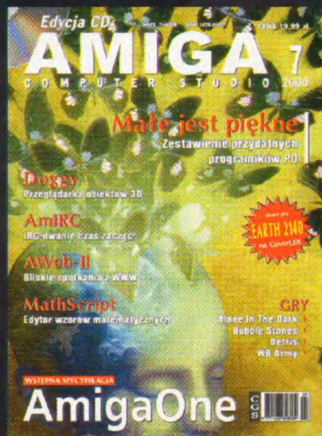


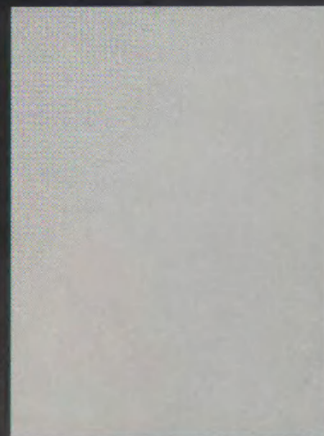












ZAMÓW – JESZCZE ZDĄŻYSZ!

Archiwalne numery ACS z płytą CD. Można zamawiać numery pojedynczo lub w komletach. Cena dowolnego numeru ACS wynosi tylko 10 zł + 2 zł koszty wysyłki. Zamawiając kompletami (po 3 dowolne numery) płacisz jedynie 15 zł + 3 zł koszty wysyłki. Dowolny numer bez CD kosztuje tylko 2 zł + 1,50 zł za wysyłkę. Aby otrzymać wybrane numery należy wypełnić standardowy, czerwony przekaz pocztowy, dokonać wpłaty na adres redakcji – ACS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu w miejscu przezna- czonym na korespondencje, napisz wyraźnie co zamawiasz.

ACS Cover CD 01/01

CZYTELNICY ZONE 18 MB

Ten katalog jest kompilacją Waszej radosnej twórczości. Nadesłane przez Was prace są składowane w tym właśnie miejscu, niezależnie od tego czy są to moduły muzyczne, obrazki, animacje, gry, programy, wizerunki Workbencha itp. A więc - nadsyłajcie swoje dzieła!

GRY 124 MB

Komercja

EXODUS – najnowsze demo nieźle się zapowiadającej strategi RTS made in Poland (Teraz Polska!). Już pierwszy rzut oka na demo gry mówi, że Napalmowi i Earth 2140 wyrósł groźny przeciwnik. Bogata w detale grafika, dopracowane efekty dźwiękowe, szybkość działania (szczególnie w porównaniu z Napalmem), obsługa kart GFX oraz nieźle zbalansowana grywalność powodują, że z niecierpliwością czekamy na pełną wersję tej gry. Wymagania: OS 3.0, AGA lub karta GFX.

Shareware

ADOOM PPC 1.7 – najnowsza wersja Dooma na Amigę. Wymagania: PowerPC, OS 3.0, AGA lub karta GFX.
BLACK JACK 2 – popularna gra w „oko" w wersji amigowej.
BLOCKS XL – ciekawa odmiana Tetrisa.
BRUCE LEE – znana z komputerów ośmiobitowych gra zręcznościowa.
DETRIS 3 – ponownie Tetris. Tym razem jednak wymagający MUI i pracujący w okienku WB.
DIAM CHALLENGE – gra zręcznościowa polegająca na przemierzaniu labiryntu w poszukiwaniu diamentów.
ESCAPE – przygodówka point'n'click, w której próbujesz dać nogę z więzienia.
FIRE POWER – widziany z góry pojedynek czołgów.
HOT SHOTS – nowatorskie podejście do Arkanoida.
MINE SWEEPER – klon popularnego Sapera.
NAUTILUS – zręcznościowa. Kierujesz batyskafem zbierając jednocześnie podwodne skarby.
PLAY PAC – nieźle wykonany klon Pacmana.
SPACE WALKER – kierujesz droidem przemierzającym kosmiczną bazę (UWAGA: jeśli Twoja Amiga wyposażona jest w AGA, przełącz układy graficzne w tryb emulacji OCS).
SSHIP – ta gra na pewno nie spodobałaby się miłośnikom zwierząt, gdyż strzelasz w niej do atakujących Cię zewsząd owiec!
TIC TAC AMIGA – kółko i krzyżyk w okienku Workbench'a.

Różne

Tu znajdziesz między innymi:
QUAKE – dziesięć dodatkowych plansz do Quake'a, dzięki którym odkryjesz tę grę na nowo! UWAGA: by z nich skorzystać musisz mieć zainstalowaną pełną wersję Quake'a.

A ponadto:

Nowe poziomy do **CROSSFIRE** i **DIAMOND CAVES**, edytor do **SIM CITY** oraz dodatki do **NAPALM, RALLY CHAMPIONSHIP, SWOS** i **F1 GP.**

Screenshots:

BATTLE FOR THE GLOBE, CROSSFIRE II, DEADLOCK, DESCENT FREESPACE, EXODUS, HUSARIA.
A ponadto screeny z gier zapowiadanych dla AmigaOne: **ECHELON: THE STORM, EUROPA UNIVERSALIS, FEEBLE FILES, JAGGED ALLIANCE 2, SUDDEN STRIKE.**

JABCOK 34 MB

Na tym coverCD, w dziale dla emulatorów Macintosha, znajdziesz **MAC OS 7.5.**

PROGRAMY 146 MB

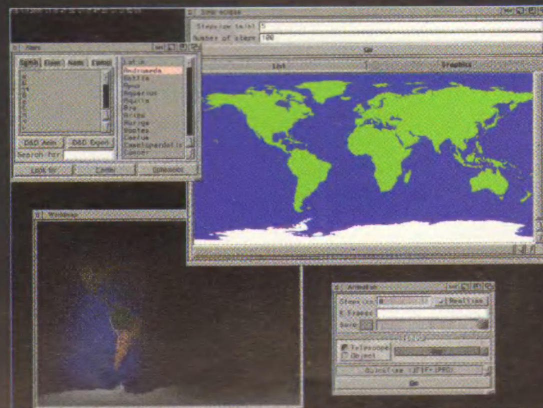
Komercja

PRO STATION AUDIO 4.0 – najnowsze demo świetego programu do pracy z dźwiękiem.

Shareware

AMSTER 0.8 – najnowszy amigowy port programu do wyszukiwania i ściągania z internetu plików MP3.
ANES CGFX 1.21 – emulator konsoli NES pracujący pod kontrolą systemu CyberGraphX.
ART EFFECT-WORKSHOP 4 – samouczek w formacie HTML, który w sposób prosty, łatwy i (miejmy nadzieję) przyjemny nauczy Cię obsługi pewnego znanego programu graficznego, pewnej znanej firmy.
ASP – emulator komputera ZX Spectrum. Wymagania: procesor z MMU, mmu.library, OS 3.0.
ATARI 800 – emulator znanego komputera 8-bitowego. Wymagania: 020, OS 3.0, MUI 3.8, AHI.
DIAMOND BOX 1.05 – kolejna wersja programu do retuszu grafiki. Wymagania: karta GFX, procesor 020+, minimum 8 MB RAM.
DIGITAL ALMANAC III – świetny program astronomiczny w najnowszej wersji. Wymagania: 020 lub PPC, OS 3.0, AGA lub karta GFX, MUI 3.8.
DREMIND 1.56 – program-terminarz przypominający użytkownikowi o różnych ważnych dla niego datach i terminach.
FAT95 2.10 – najnowsza wersja programu do odczytywania zawartości pecetowych twardych dysków.
FPSE – wczesna wersja emulatora konsoli Sony PlayStation. Wymagania: BIOS z PlayStation, PowerPC, CGFX v3, OS 3.0, 32 MB RAM.
LAME 3.87 – świetny program do tworzenia plików MP3 w swej najnowszej wersji rozwojowej.
MULTI REN 1.42 – rozbudowany program do manipulowania nazwami plików.
OCTAMED SS 2.02 – powrót świetnego, lecz nieco zapomnianego programu muzycznego. Zajmujesz się może tworzeniem wielokanałowych modułów muzycznych lub eksperymentujesz z MIDI? W takim razie OctaMed jest dla Ciebie!
PERFECT PAINT 2.3 – kolejna wersja niezłego pro-

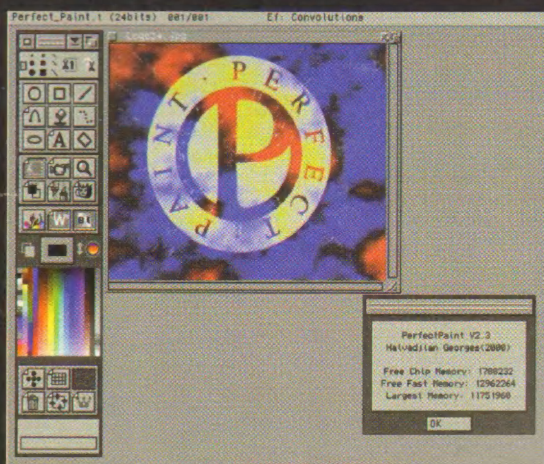




BY MARCIN "STIG" SALDAT

AMIGA COMPUTER STUDIO

- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym oprogramowaniem antywirusowym.
- Do korzystania z płyty wystarczy Amiga z twardym dyskiem i czytnikiem CD-ROM, jednak niektóre z zapisanychna niej programów wymagają bardziej rozbudowanych konfiguracji.
- Płyta nie jest bootowalna.



gramu malarskiego i animacyjnego. Wymagania: 030+, koprocesor, OS 3.0, karta GFX.

PHONE WIZARD 1.7 – automatyczna (blond ;) sekretarka w najnowszej wersji.

PPCLIBEMU 0.8c – najnowsza wersja biblioteki do udawania PowerUP pod WarpUP.

REMEMBER – program zapamiętujący otwarte okna na WB.

SAMPLE Z – kolejna wersja edytora sampli. Program umożliwia między innymi edycję dźwięku bezpośrednio na twardym dysku.

SMS ENGINEER MUI 1.0.7 – program do wysyłania komunikatów SMS za pośrednictwem Amigi i internetu.

SKULPT – program do grafiki i animacji 3D. Skulpt występuje w dwóch wersjach – dla procesorów 68k i PowerPC, jednak niezbędna jest również karta 3D. Wymagania: 060/PPC, karta 3D, 8 MB RAM.

TTF.LIBRARY 0.83 – kolejna wersja biblioteki do



obsługi czcionek TrueType w systemie AmigaOS.

YAM 2.2 – najnowsza wersja najlepszego programu pocztowego. Jak zapowiada autor YAMa, jest to niestety ostatnia wersja programu w jego wykonaniu. Autor z braku czasu zmuszony został do zaniechania prac nad programem. Nie wszystko jednak stracone, gdyż opublikował jednocześnie kod źródłowy programu na zasadzie Open Source, więc może doczekamy się nowszych wersji YAMa. Kod źródłowy znajdziesz w katalogu 'Programy/dev/src'.

Patch do **TURBO PRINT 7.16E**.

RÓŻNE 192 MB

BILL SEMINAR – filmiki MPEG z seminarium prowadzonego przez Billa McEwena, które odbyło się na ACE 2k (Melbourne, 21-22 październik 2000).

JEDI NET – parodie Gwiezdnych Wojen w formacie QuickTime.

LINUX – najnowsza wersja **MOZILLI** dla LinuxaPPC oraz program odczytujący pliki AmigaGuide.

A ponadto:

AIO ISSUE 39, 40, 41, AMIGA AKTUELL 10 i **11**, najnowsze klienty RC5-64, multimedialna baza danych na temat serii Star Trek (i nie tylko), kolekcje ikonek, obiektów 3D i wiele obrazków.

SCENA 118 MB

Materiały z **SATELLITE 2K** i **SPOLETIUM 3**. Dodatkowo dema, slideshow, kolekcja magazynu **THE RIPPER**.

W ACS 16 MB

Materiały do szkółek **BLITZ BASIC, AMIGA E, MINI LAN, IMAGEFX**. A także: **DBM2XM, GBE, DRAW STUDIO, NOISOME, RENAME MOD, SCALOS, SID4AMIGA** oraz kolekcja programików opisanych w artykule „Małe jest piękne".

NIEUSTAJĄCA AKCJA!

Zapraszamy do zamieszczania na naszym coverCD wyników Waszej twórczości. Materiały można przysyłać:

- emailem na adres: **adambrt@poczta.onet.pl**
- tradycyjną pocztą na adres: **ACS, Marsa 6, 04-202 Warszawa**, z dopiskiem **NA CD**. Warunkiem zwrotu nośników jest zaadresowana koperta zwrotna ze znaczkiem.

WAŻNE!

- Płyta przeznaczona jest dla Amig z twardym dyskiem (korzysta z zasobów partycji systemowej). Nie jest bootowalna.
- Wszystkie programy na krążku są rozpakowane i gotowe do zainstalowania na twardym dysku. Nie zmieniamy zawartości i formy pakietów nadanej im przez autorów.
- Aby ułatwić przeglądanie danych z poziomu Workbencha, w katalogu _Tools znajduje się zestaw programów do wyświetlania/odgrywania.
- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym dostępnym oprogramowaniem antywirusowym.

ACS COVER CD 01/01

AMIGA COMPUTER STUDIO

ACS COVER CD

DEMA UŻYTKÓW

MakeCD 3.2 • YAM 2.2 • ASP • Atari 800 • Diamond Box • Digital Almanac III • LAME 3.87 • OctaMED SS 2.02 • Perfect Paint 2.3 • Sample Z • Phone Wizard 1.7 • SMS Engineer MUI 1.0.7

DEMA GIER

Exodus: The Last War • ADoomPPC 1.7 • Play Pac • Detris 3 • Quake - 10 dodatkowych poziomów



2 w 1
ŚWIETNE PISMO I SUPER COVER!

DODATKOWO

Obiekty do programów 3D • Zestaw ikonek Glow/NewIcons • Kolekcja obrazków •

SOFT NA MACA

• MacOS 7.5

01 2001 **Plus!** PRODUKCJE SCENOWE NAJNOWSZE OPROGRAMOWANIE ANTYWIRUSOWE PATCHE, DODATKI I INSTALERY DO GIER

COMPUTER GRAPHICS STUDIO